
PLANETstation
PLAYSTATION™ Y
TEKKEN 4
NAMCO RECLAMA SU TRONO MAMPORRERO
SPIDER-MAN: THE MOVIE
SPIDEY, MÁS ESPECTACULAR QUE NUNCA
REPORTAJE ESPECIAL Y GUÍA
FINAL FANTASY X
LA DÉCIMA TENTACIÓN DE SQUARE
¡¡¡GANA!!! UN SCOOTER
SUPER FANCY 50
¡¡¡SORTEAMOS!!!
12 LOTES DE FIGURAS FINAL FANTASY X
15 JUEGOS METAL SLUG X
NÚMERO 43 | ESPAÑA 2,98 EUROS
20043
8 421174 023497
editorial aurum
RED CARD SOCCER
SANGRE, SUDOR Y GOLES EN LA BESTIA NEGRA DE SONY
FINAL FANTASY ANTHOLOGY
DOS JUEGOS DE ANTOLOGÍA VISITAN NUESTRA 32 BITS
PRESS START
METAL SLUG X
EL MÍTICO ARCADE DE SNK RESUCITA EN PS ONE DE LA MANO DE VIRGIN



Vampire Night

Si quieres acabar con ellos, será mejor que te defiendas con una G-con™2.

Te lo decimos por tu propio bien. Ni los ajos, ni los crucifijos, ni la luz solar… A estos vampiros sólo se les puede matar de una manera: a tiro limpio. Y sinceramente, se lo tienen bien merecido. Por parásitos y chupasangres. Así que coge tu G-Con45™ o tu G-con™2 y extermina a todas las criaturas de ultra tumba que se han adueñado de este pueblo medieval. Si quieres un consejo, dispara sin piedad hasta que consigas acabar con el engendro de Nosferatu. Luego si aún así no te quedas tranquilo, puedes matarlo con una estaca. Quedas avisado.

PlayStation 2

Vampire Night

namco

G-con2

PlayStation®2

EL OTRO LADO

es.playstation.com

DESPEGUE

Atendiendo a las numerosas peticiones de lectoras que desde hace un tiempo están inundando nuestra Redacción, nos hemos visto obligados a incluir por fin a un hombretón en esta página de PlanetStation. La elección ha sido difícil, pero al final nos hemos decantado por uno de los personajes más atractivos y carismáticos de todos los que han visitado nuestra PlayStation durante los últimos años: Vivi de *Final Fantasy IX*. Con él y con nuestro especial dedicado a la saga de Square, queremos recibir como se merece a *Final Fantasy X*. Pero iros preparando para encontraros con más sorpresas, porque hemos echado un primer vistazo a juegos tan prometedores como *Tekken 4, SpiderMan: The Movie* y *Agassi Tennis Generation* y también os ofrecemos análisis en profundidad de *Red Card Soccer, Mr. Moskeeto* o esa pequeña joya para PS One llamada *Metal Slug X*.

planet@ed-aurum.com

PLANETSTATION 43 JUNIO 2002
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Rda. Sant Pere 38, 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: planet@ed-aurum.com
EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Nacho Fernández **JEFE DE REDACCIÓN** Tonio L. Alarcón **REDACTOR** Carlos Fernández **DISEÑO GRÁFICO** Montse Solernou
COLABORADORES Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **ILUSTRADOR** Isarn Batllés **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Jefe de Publicidad Enric Vallespí, Responsable de Publicidad Francisco García Rda. Sant Pere 38, 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: publi@ed-aurum.com
DISTRIBUCIÓN Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **IMPRESIÓN** Rotographik, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98



14 TEKKEN 4

22 PRISONER OF WAR



18

SPIDERMAN: THE MOVIE

2 FINAL FANTASY X



72 RED CARD SOCCER



74 MR MOSKEETO



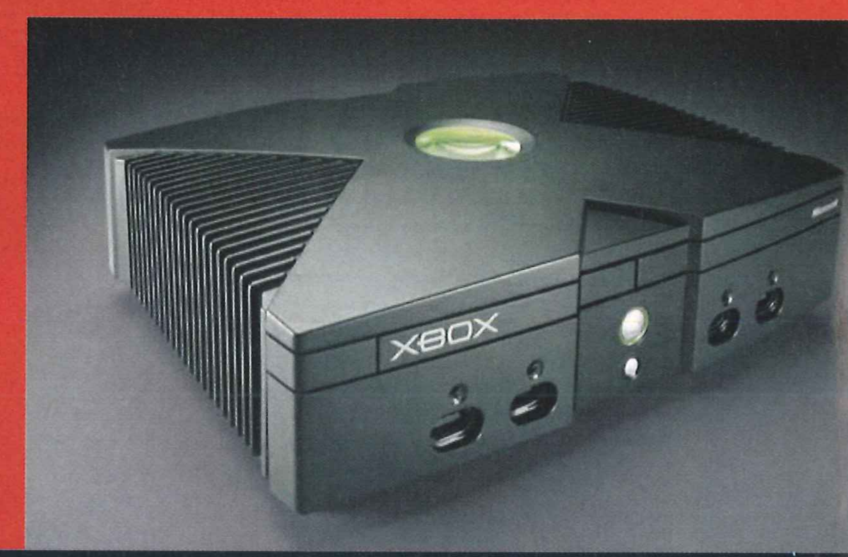
GUERRA DE PRECIOS

LA REBAJA EN EL PRECIO DE X-BOX Y GAMECUBE HA SUPUESTO UN AUTÉNTICO TERREMOTO EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. SONY, DE MOMENTO, NO PARECE DISPUESTA A TOMAR MEDIDAS SIMILARES, PERO HA CONTRAATACADO OFRECIENDO UNAS CIFRAS DE VENTAS IMPRESIONANTES

Todos esperábamos una auténtica batalla campal entre Microsoft, Nintendo y Sony para hacerse con los favores de todos los jugones, pero lo que ha sucedido durante el último mes es sencillamente histórico.

Todo comenzó con la previsible rebaja en el precio de la X-Box. Las ventas (por lo menos en Europa y Japón) no parecen haber sido todo lo buenas que Microsoft esperaba y la compañía americana decidió bajar el precio de su máquina, que en España se puede adquirir ahora por 299 euros. Con esta iniciativa la empresa del señor Gates pretende remontar el vuelo, aunque en Japón lo va a tener difícil. En el país del Sol Naciente su consola ha sido recibida con bastante frialdad, hasta el punto que, por ejemplo, en las dos últimas semanas de marzo tan sólo alcanzó 5.005 y 4.000 unidades respectivamente. Sin embargo, en cuanto al software las cosas parecen ir bastante mejor, y buena prueba de ello es que cada poseedor japonés de una X-Box ha comprado una media de 1,6 juegos.

¿Y qué ha decidido hacer Nintendo ante esta rebaja? Pues, sencillamente, rebajar aún más su consola, incluso antes de que se pusiera a la venta. De esta manera, la GameCube se ha comercializado en toda Europa a un precio de 199 euros (50 euros más barata del precio previsto inicialmente). Además, aunque la fecha oficial del lanzamiento de la consola era el pasado 3 de mayo, en algunas tiendas se pudo adquirir un par de días antes.





Al cierre de este número Sony no había anunciado ningún tipo de rebaja en el precio de la PlayStation 2 para contrarrestar los movimientos de la competencia. De todas formas, las cifras de ventas parecen avalar la política que ha adoptado hasta ahora la compañía japonesa. Sony Europa ha anunciado recientemente que ha alcanzado la nada despreciable cifra de 7 millones de PS2 vendidas en el viejo continente. Si lo comparamos con las ventas de la primera PlayStation, el resultado es que su hermana mayor está vendiéndose tres veces más rápido en este primer año y medio de vida.

SONY EUROPA HA ANUNCIADO RECIENTEMENTE QUE HA ALCANZADO LA NADA DESPRECIABLE CIFRA DE 7 MILLONES DE PS2 VENDIDAS EN EL VIEJO CONTINENTE

De esta manera, nuestra querida PlayStation 2 parece lo suficientemente asentada en el mercado como para esperar a que Nintendo o Microsoft se consoliden con su máquina. Por ahora, la GameCube parte en teoría con una ventaja a los puntos por aquello del precio y sus, *a priori*, más atractivos lanzamientos, pero probablemente tengamos que esperar hasta las próximas navidades para saber quién se lleva el gato al agua.





LOS PRIMOS DE JAK & DAXTER

Después de abandonar a ese dragón rosa que les ha hecho famosos, los chicos de Insomniac Games van a estrenarse en PlayStation 2 con *Ratchet & Clank*. Los creadores de *Spyro the Dragon* tienen una relación excelente con Naughty Dog y quizá por ello su nueva creación va a tener más de una similitud con *Jak & Daxter*. Para empezar, nos encontramos ante un juego de acción en 3D que tiene lugar en amplios escenarios y que ha eliminado los tiempos de carga. Además, como su propio nombre indica, Ratchet y Clank comparten protagonismo en la aventura. El primero es un mecánico del espacio, mientras que el segundo es un robot manitas que pondrá a nuestra disposición los más variopintos artilugios. Los dos protagonistas deberán enfrentarse a un perverso imperio que pretende destruir unos cuantos planetas sin preocuparse por el destino de las criaturas que habitan en ellos. Para hacerle frente, dispondrán de un arsenal compuesto por 35 objetos diferentes y, para conseguir algunos de ellos, Ratchet necesitará una curiosa moneda de cambio: tornillos.

Al igual que en el juego de sus primos muy cercanos Jak y Daxter, Ratchet y Clank también vivirán una aventura que nos dará total libertad para ir superando los diferentes mundos en el orden que queramos.



EL E3 YA LLEGÓ

Un año más, la ciudad de Los Ángeles va a acoger del 21 al 24 de mayo la feria de videojuegos más importante de Occidente. Estamos hablando, por supuesto, del E3 y en *PlanetStation* vamos a volver a cruzar el charco para ofreceros puntual información de todo lo que allí acontezca. Esta vez el encargado de lidiar con azafatas, barras libres y guardias de seguridad que no dejan acceder a presentaciones exclusivas no va a ser Holybear (según él, en Estados Unidos no puede mantener su dieta de callos con Nocilla), sino Snatcher, que vivirá su prueba de fuego en el país más estricto con las leyes antitabaco.

Esta edición de la feria americana promete ser de lo más interesante, ya que asistiremos a una auténtica pugna entre X-Box, GameCube y PlayStation 2. Entre los títulos para la bestia negra de Sony que ya han confirmado su presencia destacan sobre todo los RPG, ya que podremos descubrir maravillas de la talla de *Kingdom Hearts* o *Xenosaga*, por no hablar de los juegos de rol *on-line* representados por *Everquest* y *Final Fantasy XI*. *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, *Colin McRae 3*, *Stuntman* o el esperadísimo *Sega Sports Tennis* (aquí conocido como *Virtua Tennis 2*) completan la lista de bombazos esperados. Sin embargo, entre las sorpresas que nos podría deparar este E3 también están *GTA 3: Vice City* (ampliación de *GTA 3* ambientada en Miami) o *Project Devil* (el esperado nuevo proyecto de Shinji Mikami).

En el próximo número de *PlanetStation* encontraréis un amplio reportaje con todo lo que dé de sí esta edición del E3.



V-RALLY 3 YA CALIENTA MOTORES

La lucha que se avecina por el cetro del mejor simulador de *rallies* va a ser encarnizada, y en Infogrames ya nos han presentado su candidato al título: *V-Rally 3*. La actualización de este exitoso juego llama sobre todo la atención por el extremo realismo en el comportamiento del coche y por cómo se adapta a los distintos accidentes del terreno tales como la lluvia, el barro o la nieve. Todos los movimientos de nuestro vehículo estarán fotocopiados de su comportamiento real en la competición... es decir, que los desarrolladores lo han debido pasar bien observando durante muuuuchas horas diferentes tramos de *rallies*.

Según nos explicó su jefe de producto, Olivier Truquel, *V-Rally 3* incorporará un nuevo motor llamado Twilight, que le proporcionará al juego ese *plus* de realismo que nos meterá de lleno en el mundo de la competición automovilística. Asimismo, se han mejorado y ampliado los circuitos y también los efectos de sonido, hasta el punto que a veces te sientes dentro de las válvulas.

El momento de pisar a fondo el acelerador llegará el próximo mes de junio.



BREVES

SQUARE TIRA DEL PASADO

Después de la ruinosa incursión de la compañía en el mundo del cine, Square ha decidido centrarse por completo en los videojuegos. La compañía japonesa va a sacar a partir de ahora todo el partido posible a la saga *Final Fantasy* (el capítulo XII de la saga podría ser el primero cuyos personajes aparezcan en otros juegos) y además también ha decidido rescatar del pasado títulos tan emblemáticos como *Parasite Eve*, *Chrono Trigger* o *Saga Frontier* para sacar provecho de ellos en las consolas de nueva generación. Aún no está del todo claro si esto significa simplemente remakes o si es el punto de partida para las continuaciones de las sagas mencionadas.

COLIN MCRAE 3 LLEGARÁ EN SEPTIEMBRE

Según ha anunciado Codemasters, *Colin McRae Rally 3* se pondrá a la venta durante el próximo mes de septiembre. Aunque todo parecía indicar que la tercera parte de la saga no llegaría a las tiendas hasta finales de este año, la compañía británica ha sorprendido a propios y extraños anunciando un lanzamiento muy temprano del juego.

EL *SILENT HILL* DE X-BOX YA NO ES EXCLUSIVO

Como muchos de vosotros ya sabréis, *Silent Hill 2: Restless Dreams era* la versión exclusiva del *survival horror* de Konami para X-Box. Pues bien, la compañía japonesa ha confirmado recientemente que el juego sí tendrá una versión para PS2, que verá la luz en Japón el 4 de julio. *Restless Dreams* incorpora como mayor novedad el modo de juego Born from a Wish, en el que es posible jugar con María.

EN JAPÓN YA NAVEGAN

Cuando estéis leyendo estas líneas la filial japonesa de Yahoo! y el grupo Softbank ya habrán puesto a la venta en Japón los primeros kits para conectarse a Internet mediante la PlayStation 2. Los PS2BB Starter Kit han sido comercializados coincidiendo con el lanzamiento de *Final Fantasy XI* (previsto para el 16 de mayo) e incluyen un teclado USB, el juego y la unidad PS2BB por 18.000 yenes (unos 155 euros). También es posible optar por alquilar el aparato, pagando por ello 980 yenes al mes (algo más de 8 euros).

LA PS ONE YA TIENE PANTALLA

La PS One es, desde el 24 de abril, un poco más portátil. Ese día se puso a la venta la esperada pantalla LCD, el accesorio que va a permitir disfrutar con los juegos de la 32 bits de Sony prácticamente en cualquier parte. Por unos 199 euros es posible adquirir este interesante accesorio, pero además Sony también ha comercializado un par de periféricos que van a contribuir a hacer de la PS One la compañera inseparable de muchos. El primero es el cable SCPH-170 E, que permite usar la consola en el coche conectándola a su mechero. El segundo es un cable de Conexión AV que, gracias a la entrada posterior de la máquina, permite conectar un equipo de vídeo o cámara digital para, de esta manera, reproducir las imágenes en la pantalla LCD. Estos dos cables se ponen a la venta por separado de la pantalla a un precio de 6,99 euros y 49,99 euros, respectivamente.





INFOGRAMES SE METE EN MATRIX

Infogrames ha adquirido dos notables estudios de desarrollo que se van a añadir a los 11 que ya poseía la compañía gala. El primero ha sido Eden Studios (autores entre otros juegos de la saga *V-Rally*) que pasa a formar parte de Infogrames aunque la empresa francesa ya poseía un 19,8% de sus acciones.

El otro estudio de desarrollo es Shiny Entertainment. La emblemática firma de Dave Perry es de sobras conocida por títulos como *Earthworm Jim*, *Messiah* o *MDK*, pero ahora se había convertido en toda una perita en dulce gracias a los derechos exclusivos que posee sobre los juegos basados en las dos próximas películas de la saga *Matrix*. Sin duda, todo un golpe de efecto de Infogrames, que pasa a controlar algunos de los proyectos más interesantes (y económicamente más rentables) del mundo de los videojuegos.

THRUSMASTER PRESENTA SU LÍNEA MUNDIALISTA

Aprovechando la inminente llegada del Mundial de Fútbol, Thrustmaster nos presenta toda una línea de periféricos especiales dedicados a la cita mundialista de Japón y Corea. Entre ellos encontraremos mandos o tarjetas de memoria, pero sin duda el accesorio estrella va a ser el 2002 FIFA World Cup Football Stadium. Este curioso aparato está compuesto por una alfombra y 3 sensores verticales que detectan los movimientos del jugador y los reproducen inmediatamente en el juego del que esté disfrutando en ese momento. Es decir, que cuando nosotros pasemos, driblemos o chutemos, nuestros movimientos se verán reflejados en tiempo real en el juego en cuestión. Sin duda, un periférico muy indicado para todos los que pensaban que con los videojuegos no se hace ejercicio.









SUPER GHOULS'N GHOSTS EN GBA

Una vez visto el origen de los lanzamientos destinados a Game Boy Advance, ya ha dejado de sorprendernos el hecho de que las compañías recurran una y otra vez a clásicos de Super Nintendo para realizar versiones idénticas para la portátil de Nintendo. El siguiente en la lista va a ser, tal y como os adelantábamos el mes pasado, todo un clásico: *Super Ghouls'n Ghosts*, al que se le ha añadido la letra *R* para que no se diga.

Ahora ya se han distribuido las primeras imágenes del juego, y la verdad es que nos vamos a encontrar a Sir Arthur presentando el mismo aspecto de siempre, aunque lógicamente se han producido algunos reajustes gráficos para adaptar el juego a la nueva plataforma. Incluso es probable que se mantenga la endiablada dificultad que hace de este juego uno de los más desesperantes de toda la historia. Los japoneses podrán revivir viejos recuerdos a partir del 19 de julio.



LA DREAMCAST AÚN COLEA

Ya hace más de un año que Sega anunció que dejaba de fabricar Dreamcast, pero todavía se van produciendo con cuentagotas algunos lanzamientos para esta gran consola. Ahora, dos compañías han decidido dar una alegría a los poseedores europeos de la 128 bits de Sega. Capcom ha optado por distribuir en el viejo continente *Cannon Spike* y *Heavy Metal Geomatrix* y Ubi Soft ha hecho lo propio con *Conflict Zone*, *FreeStyle Scooter* y *Evil Twin*. Sin duda, no son juegos con tanto relumbrón como aquellos lejanos *Sonic Adventure*, *Virtua Tennis*, *Soul Calibur* o *Resident Evil: Code Veronica*, pero seguro que serán bienvenidos por todos los *dreamcasteros*.



EL NUEVO *PANZER DRAGOON* VA TOMANDO FORMA

Como ya se sabía, la continuación de la genial saga *Panzer Dragoon* de Sega va a ver la luz en X-Box, y ya se conocen los primeros datos sobre el juego, bautizado como *Panzer Dragoon Orta*. El shooter tendrá 10 fases diferentes y cada una de ellas contará con distintos caminos. Además, el dragón podrá ir aprendiendo nuevos ataques especiales y técnicas durante la aventura. Parece que la historia del juego e incluso la forma del dragón podrían ir variando en función del número de ataques que vayamos aprendiendo. El lanzamiento de *Panzer Dragoon Orta* está previsto para finales de este año.



EL JUEGO *ON-LINE* DE LA X-BOX

Aunque todos los detalles sobre las partidas en red a través de la X-Box serán desvelados en el próximo E3, ya se han empezado a conocer los primeros datos sobre el mundo *on-line* que Microsoft está preparando para su flamante consola.
El servicio se llamará X-Box Live y quizá la característica más llamativa es que será posible cambiar de juego en tiempo real. Además, incluirá un sistema para encontrar compañeros de juego rápidamente (lo que se conoce normalmente como *matchmaking*). Todos los títulos a los que se pueda jugar *on-line* tendrán un sistema de comunicación por voz.

DOA 3 ENTRA EN EL CLUB DEL MILLÓN



Sin duda, los dos juegos con más calidad de todos los que han acompañado el lanzamiento de la X-Box han sido *Halo* y *Dead or Alive 3*. Las cifras de ventas están acompañando los primeros meses en las tiendas de ambos y, si hace unas semanas, el shoot'em-up alcanzaba la mágica cifra del millón de unidades vendidas, ahora le ha tocado el turno al juego de lucha de Tecmo. *DOA 3* ha supuesto todo un éxito para sus creadores, hasta el punto que la compañía japonesa ha podido aumentar su margen de beneficios para este año fiscal.

CAPCOM Y GAMECUBE, UNA HISTORIA DE AMOR



Parece que Capcom se ha tomado muy en serio al Cubo de Nintendo. Shinji Mikami (el genio que ha estado detrás de la saga *Resident Evil* y del más reciente *Devil May Cry*), está preparando dos nuevos proyectos para GameCube. Todavía no se sabe demasiado sobre ambos juegos (seguramente se desvelarán nuevos detalles durante el E3), pero estando quién está al frente, se trata de dos éxitos casi seguros.

Por otra parte, el esperado *Resident Evil 4* ya tiene fecha de lanzamiento en Japón. El juego ocupará 3 discos y verá la luz en marzo del 2002, coincidiendo con el séptimo aniversario de la saga de zombies de Capcom.

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Victimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La pirateria atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuíto impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com



PLANETA JAPÓN

JAPÓN SE RINDE AL FÚTBOL DE KONAMI

La Copa del Mundo está despertando un interés inusual en la sociedad japonesa hacia el fútbol, así que no es de extrañar que *World Soccer Winning Eleven 6* haya conseguido auparse al primer lugar en los rankings de ventas a la semana de su aparición con unas extraordinarias 405.016 unidades. También hay que destacar las más modestas pero en absoluto despreciables 30.670 copias vendidas de *World Soccer Winning Eleven 2002*, la versión de la saga de Konami para PS One.
Entre las novedades que presenta este *Winning Eleven 6*, destacan la mayor velocidad de los partidos, la nueva física del balón, la ampliación de las animaciones, la inclusión de cargas legales y agarrones, un renovado y divertidísimo Modo Training (lleno de minijuegos), una renovada licencia FIFPro (gracias a la que, excepto los brasileños, todos los jugadores tienen sus nombres reales), el uso del balón oficial del Mundial y la inclusión de las canciones de Queen *We will rock you* y *We are the champions*. ¡Qué larga se va a hacer la espera hasta noviembre, que es cuando el juego llegará a nuestro país como *Pro Evolution Soccer 2*...!







VUELVE EL CAZADEMONIOS MÁS VACILÓN

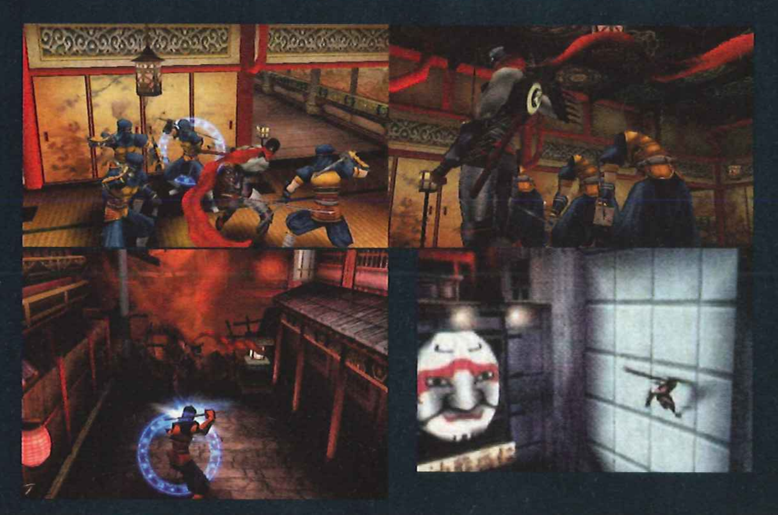
Quizá intentando contrarrestar los rumores que decían que *Project Devil* (el proyecto secreto de Capcom dirigido por Shinji Mikami y que se presentará en el próximo E3) podía ser la segunda parte de *Devil May Cry*, Capcom ha decidido dar a conocer los primeros datos sobre el retorno de Dante a través de la revista americana *PSM*.
El juego, que está a un 30% de desarrollo, está siendo programado por un equipo distinto al de su primera parte (aunque Mikami supervisa su trabajo). Parece ser que el juego estará situado en una ciudad europea plagada de demonios e incluirá a un segundo personaje controlable, en principio femenino (aunque no será la retorcida Trish del primer *Devil May Cry*). También se habla de que los personajes interactuarán a la manera de los protagonistas de *Resident Evil 2*, viviendo aventuras separadas con algunas conexiones, y se va a renovar tanto el armamento como la transformación demoníaca de Dante. De todas formas, habrá que esperar al E3 para conocer más datos sobre este éxito seguro de Capcom.





DENTRO DE TI HAY UNA ESTRELLA (NINJA)

Desde la aparición en 1995 de *Shinobi Legions* para Saturn, la longeva saga ninja de Sega parecía haber pasado a dormir el sueño de los justos. Sin embargo, la compañía japonesa ha anunciado que presentará un nuevo *Shinobi* para PS2 en el próximo E3, esta vez desarrollado por Overworks (los creadores de *Skies of Arcadia*). El argumento está situado en un futuro cercano, con Tokyo semiderruido por un gran terremoto y tomado por demonios que dan caza a los supervivientes del clan ninja Oboro. El líder del clan, Hotsuma, deberá vencer a sus enemigos y descubrir qué está pasando gracias a sus espadas, sus *shurikens* y su magia. Además Overworks ha incluido un movimiento ultrarápido que permite matar enemigos sin ser visto, además de capacidades nuevas y tan atractivas como la posibilidad de subir por las paredes al más puro estilo Spider-Man o destrozar escenarios en busca de ítems.





VAMOS A CAZAR FANTASMAS TRALARÁ

Parece ser que, años después de la aparición de las dos películas de *Cazafantasmas*, ha vuelto a ponerse de moda eso de cazar espíritus, vista la aparición de *Luigi's Mansion* y *Fatal Frame*. A estos dos juegos se les une ahora *Ghost Vibration*, un título de la compañía Arttoon que nos sitúa en una mansión encantada en la que habitan cerca de 200 fantasmas (cada uno con su propio nombre y su propia historia). Deberemos recorrer la casa en el Walk Mode, explorando y buscando ítems, para pasar al Scope Mode en cuanto encontremos un espíritu: será entonces cuando, como en las películas de Ivan Reitman, deberemos cazarlo debilitándole (en una vista en primera persona) para absorberlo después a nuestra arma especial. Entonces podremos leer los recuerdos del espíritu precedentes a su muerte, desentrañando así poco a poco los secretos que oculta la mansión. *Ghost Vibration* aparecerá el próximo julio en Japón, publicado por Eidos Interactive.





LOS MÁS ESPERADOS POR EL PÚBLICO JAPONÉS

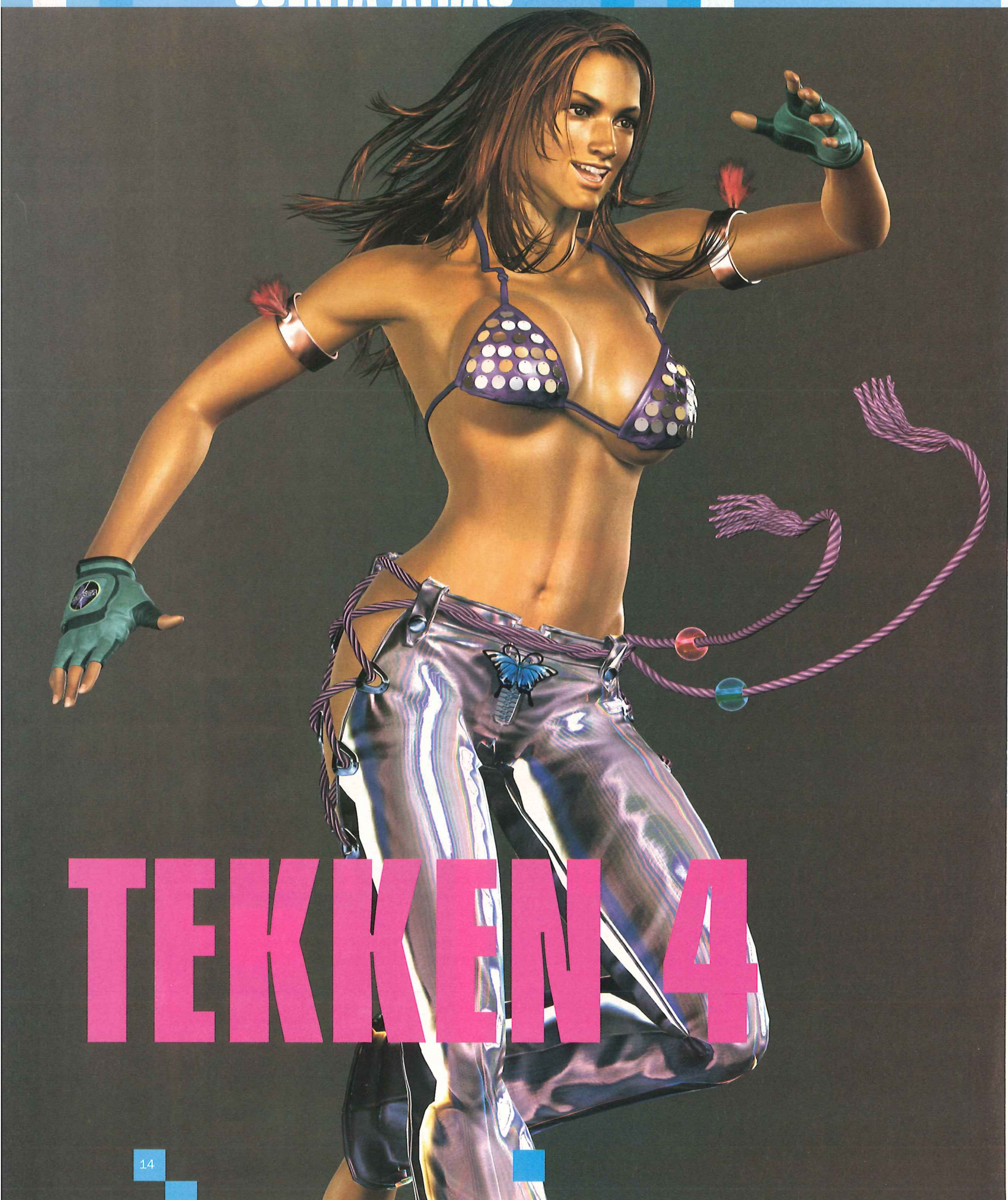
(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 FINAL FANTASY XI (PS2-SQUARESOFT)
2 STAR OCEAN 3: TILL THE END OF TIME (PS2-ENIX)
3 GENSO SUIKODEN III (PS2-KONAMI)
4 WILD ARMS ADVANCED 3RD (PS2-SONY)
5 ARC THE LAD: SPIRITS OF THE DEAD DUSK (PS2-SONY)

LOS MÁS VENDIDOS JAPÓN MAYO 2002

(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 (PS2) **405.016/405.016**
2 ZETTAI ZETSUMEI (PS2) **52.134/52.134**
3 NECHU PROFESSIONAL BASEBALL 2002 (PS2) **38.615/118.745**
4 JAPAN-US PROFESSIONAL BASEBALL FINAL LEAGUE (PS2) **31.605/31.605**
5 KINGDOM HEARTS (PS2) **31.086/650.287**
6 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002 (PS ONE) **30.670/30.670**
7 FROM TV ANIMATION: ONE PIECE GRAND BATTLE 2 (PS ONE) **23.935/417.021**
8 GREAT DETECTIVE CONAN: HIGHTEST MATE (PS ONE) 2**2.399/22.399**
9 GENERATION OF CHAOS NEXT: LOST BONDS (PS2) **16.370/16.370**
10 SUPER ROBOT TAISEN IMPACT (PS2) **16.180/525.637**



TEKKEN 4

¡QUE *TEKKENEO*, LECHE!

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **VERANO**

ADEMÁS DE KAZUYA Y HEIHACHI, EN *TEKKEN 4* VEREMOS MUCHAS CARAS CONOCIDAS DEL PASADO, ASÍ COMO UNA PREOCUPANTE FALTA DE NUEVOS LUCHADORES

Todos los aficionados a la lucha 3D en general, y a la saga *Tekken* en particular, llevábamos años esperando comprobar cómo nos sorprendería Namco después de la excelente tercera parte de la serie para PS One. Aunque *Tekken Tag Tournament* fuera un notable entretenimiento, no se convirtió en el juego de lucha definitivo que todos esperábamos, ansiosos por ver algo fresco, innovador y deslumbrante. Después de ponerle las manos encima durante horas a la versión japonesa de *Tekken 4*, creemos que la nueva edición del Torneo del Puño de Hierro va a tener las cosas muy difíciles no sólo para sorprender a sus incondicionales, sino también para medirse de igual a igual con el que es su más directo rival: *Virtua Fighter 4*.

LA FAMILIA Y ALGUNO MÁS

A diferencia del *dream match* que supuso *Tekken Tag Tournament*, *Tekken 4* cuenta con un argumento propio. El espectacular vídeo de la *intro* sitúa la historia veinte años después de los acontecimientos vividos en la tercera parte. El eterno abuelo de la lucha, Heihachi Mishima, busca desesperadamente el genoma *Devil* de su hijo Kazuya, a quien él asesinó. Es entonces cuando uno de sus grupos de exploración, mientras busca los restos de su retoño, se encuentra con una poderosa sombra del pasado que reclama venganza contra la corporación Mishima… venganza que finalmente encontrará al luchar en la cuarta edición del Torneo del Puño de Hierro.

Además de Kazuya y Heihachi, en *Tekken 4* veremos muchas caras conocidas del pasado, así como una preocupante falta de nuevos luchadores, teniendo un total de 20 personajes a nuestra disposición. Entre los púgiles de siempre encontraremos a Lei, un nuevo King, el omnipresente y omnimacarrónico Paul, las elegantes y *sexys* Ninna y Ling Xiaoyu e incluso un remozado Jin Kazama, entre otros. Éstos tendrán que verse y partirse las caras con tres espectaculares novatos: Steve Fox, Craig Marduk y Christie Monteiro, así como con Combot, un robot sospechosamente parecido al muñeco de entrenamiento Mokujin (señores de Namco, que esto ya empieza a oler…).

BIENVENIDAS MS. 3D

Los luchadores 'clásicos' cuentan con interesantes golpes nuevos, que en la mayoría de casos un luchador



GRÁFICOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN (PERO ÚLTIMA, ÚLTIMA)

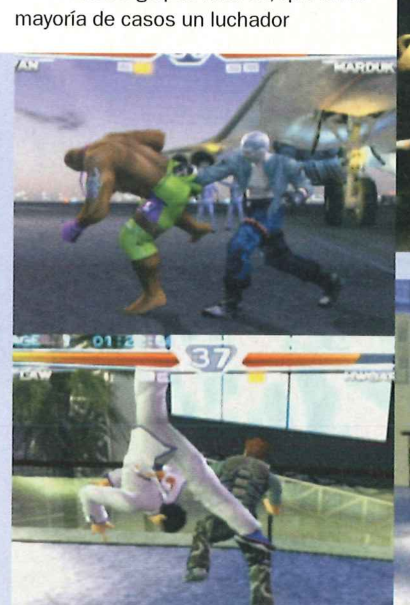
En esta nueva edición de su más famoso beat'em-up, Namco ha apostado por desarrollar la historia de cada luchador con gráficos en tiempo 'jetal', de jeta. De la misma forma que la saga *Bloody Roar* o los finales de hace diez años de *Street Fighter II*, en *Tekken 4* podremos disfrutar con dibujos en 2D sobre los que aparecen letras (!) mientras una voz en *off* tiene la delicadeza de leérnoslas, explicando el pasado, presente y futuro de cada púgil. Y es que en *Soul Calibur* les quedó tan bien eso de contar la historia a base de dibujitos al carboncillo…







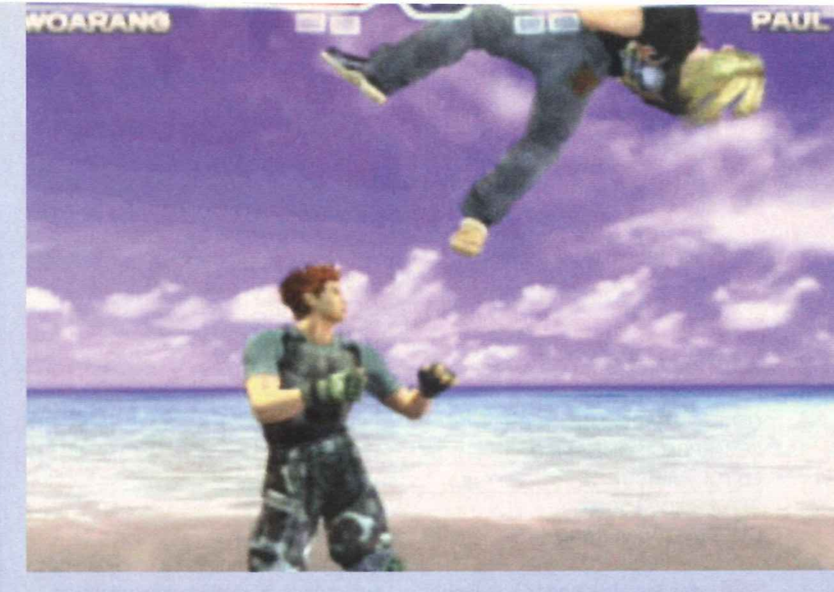








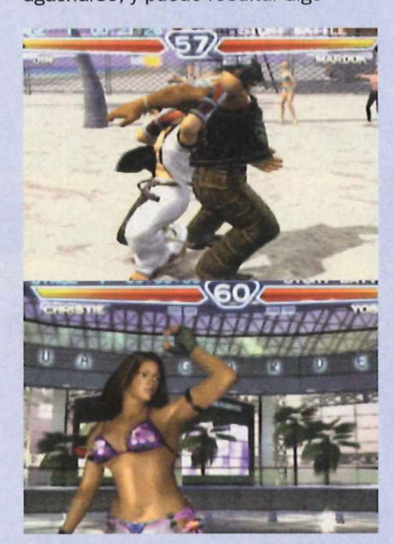
AHORA LUCHAREMOS EN RINGS QUE PODREMOS RECORRER DE PUNTA A PUNTA, MAGNÍFICAMENTE RECREADOS Y LITERALMENTE ENORMES



experimentado de *Tekken* no tardará en aprender y dominar. Lo que sí supone un nuevo reto es el cambio en el *timing* y la manera de ejecutar y combinar golpes con cada púgil, que han cambiado respecto a otras ediciones. Esto supone horas y horas para aprender y habituarse a encadenar viejos combos, así como para crear nuevas maniobras ofensivas.

Además de nuevos personajes y golpes, *Tekken 4* cuenta con algunas innovaciones jugables que, si bien no son revolucionarias como en *Virtua Fighter 4*, sí que resultan interesantes para los incondicionales de la saga. Para empezar ahora los personajes pueden moverse libremente en 3D de manera parecida a lo visto en *Soul Calibur*. Con una simple pulsación, podremos desplazarnos alrededor de nuestros contrincantes y por todo el escenario. Pero aunque *a priori* resulte atractivo, esto dificulta bastante las cosas a la hora de realizar maniobras como saltar y agacharse, y puede resultar algo confuso para los que estén habituados a los controles clásicos.

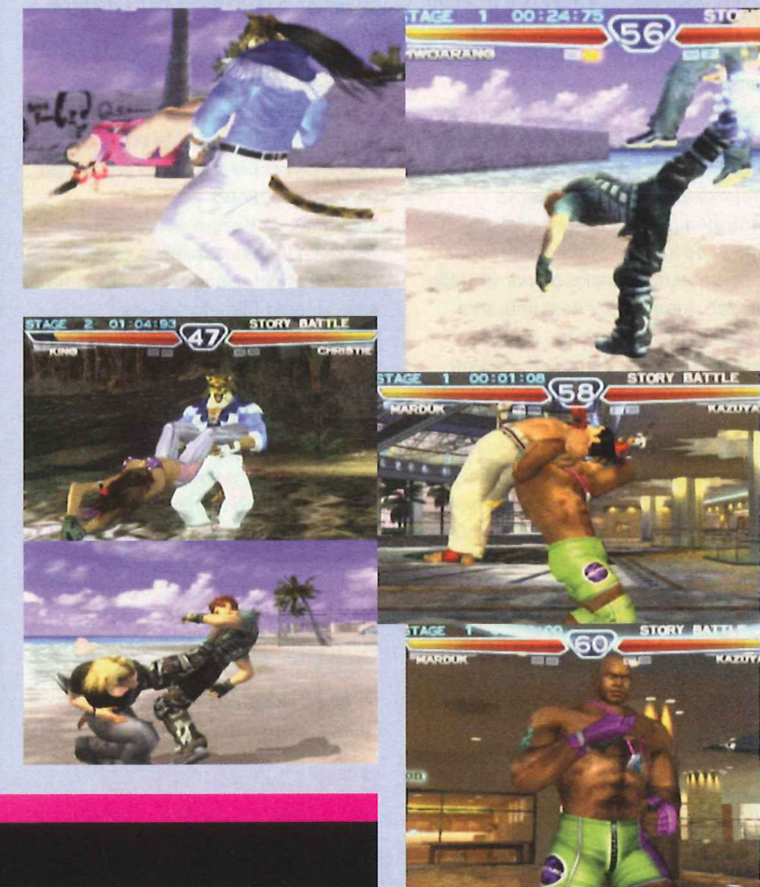
Por supuesto, el hecho de poder movernos libremente significa que (¡por fin!) se han acabado los escenarios redondos con el síndrome 'plaza de toros'. Ahora lucharemos en rings que podremos recorrer de punta a punta, magníficamente recreados y literalmente enormes. Además, tal y como ocurría en *Dead or Alive 2*, podremos utilizar paredes, troncos, verjas y demás límites del escenario para empotrar literalmente a nuestro adversario y realizar espectaculares combos. Precisamente la existencia de estas paredes nos permitirá utilizar uno de los añadidos más espectaculares, y que aporta aún más profundidad a las luchas: el cambio de posición. Cuando nos encontremos acorralados podremos coger a nuestro confiado oponente del pescuezo y, con un movimiento desesperado, ponerle contra la pared para machacarle los polígonos.





¿ESTO ES TODO, AMIGOS?

Aparte de la jugabilidad, *Tekken 4* ha sufrido algunas modificaciones en su parte gráfica. Además de incorporar un escaneado de líneas progresivo



YO CONTRA TODOS

Acostumbrados como nos tiene Namco a obtener multitud de extras en cada título de la saga del Puño de Hierro, nos ha extrañado el escaso número de éstos con que cuenta *Tekken 4*. Sin duda, el más espectacular es el modo Tekken Force, una adaptación mejorada y muy divertida de lo que pudimos disfrutar en la tercera parte. Básicamente, se trata de ir aporreando todo tipo que tenga ganas de bulla y una barra de energía que aparezca en pantalla. Por supuesto, podremos utilizar todas las técnicas del personaje que hayamos elegido para atacar y/o defendernos. Lamentablemente, el único premio que obtendremos si logramos acabar este modo (algo más fácil de decir que de hacer) es un nuevo escenario. ¡Queremos más!





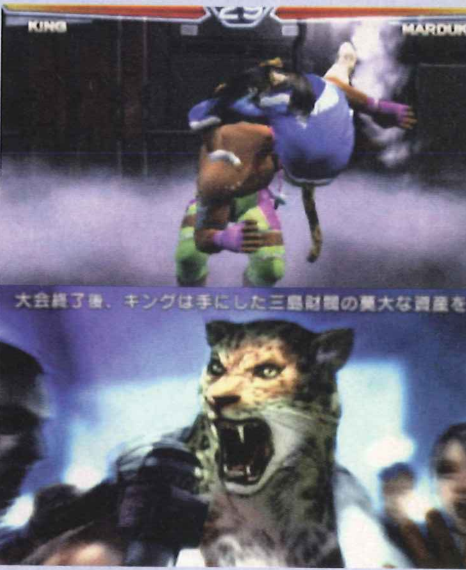
(eso sí, para las 525 líneas de la versión NTSC, porque en PAL habrá que verlo para creerlo), se han remozado por completo los modelos poligonales de los luchadores. Los cambios que a primera vista más llaman la atención son los puramente estéticos: Paul y King lucen ahora unas greñas de lo más barriobajero, las 'redondeces' de Ninna y Xiaoyu desafían ahora más que nunca las leyes de la gravedad, Heihachi pelea embutido en unos gigantescos Dodotis (una visión no apta para mentes sensibles)... Por su parte, las expresiones faciales están un poco por detrás de lo visto en *Virtua Fighter 4*, pero los efectos de pelo y ropa superan con creces las excelencias vistas en *Tekken Tag Tournament*. Asimismo, es una auténtica delicia ver cómo los músculos se hinchan, se mueven y se doblan siempre de manera distinta en función del movimiento que estemos realizando.

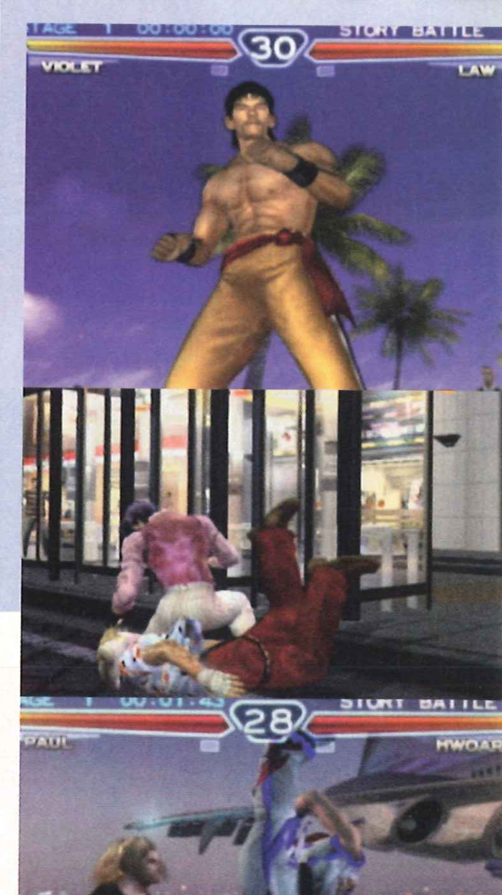
Pero sin duda lo que más llama la atención son los monumentales escenarios. Pelearemos en sitios como un centro comercial, un pantano lleno de maleza, la pista de un aeropuerto clonado del de *King of Fighters*, un ring barriobajero plagado de personas (¡a las que incluso podremos golpear!)... En todos ellos, los desarrolladores han echado el resto para mostrarnos ondulantes superficies de agua, partículas y polvo que saltan al menor de nuestros movimientos y toda clase de efectos de luz y reflejos.

¿Es todo esto lo que realmente esperábamos de *Tekken 4*? Quizá sea demasiado pronto para decirlo todavía, aunque no para admitir que Namco no ha querido cambiar radicalmente la parte jugable, que gráficamente no es la revolución que supuso en su día *Tekken Tag Tournament*, o que mosquea un poco el bajo número de extras que incorpora el nuevo retoño de la saga. Y más teniendo en cuenta que, cuando llegue a nuestro país, le estará esperando con ganas de riña el título revelación de los beat'em-ups de este año: *Virtua Fighter 4*. Ya falta menos para el combate por la supremacía.
El morbo está servido.

ES UNA AUTÉNTICA DELICIA VER CÓMO LOS MÚSCULOS SE HINCHAN, SE MUEVEN Y SE DOBLAN SIEMPRE DE MANERA DISTINTA EN FUNCIÓN DEL MOVIMIENTO QUE ESTEMOS REALIZANDO







LUCHADORES NUEVOS... O CASI



STEVE FOX: El 'zorro' de *Tekken 4* es un espectacular boxeador que se inscribe en el cuarto torneo de Tekken con la esperanza de escapar de la mafia. Utilizando únicamente sus puños para golpear (y las piernas de cuando en cuando al agacharse), es un luchador perfecto para las distancias cortas. Pero sin duda, lo más espectacular de Steve son sus fintas y esquivas, capaces de desesperar a los adversarios más ofensivos.



CRAIG MARDUK: Lo más importante que hay que saber acerca de Craig es que es grande. Enorme. Gigantesco. Cuando creíamos haberlo visto todo en brutotes kilométricos con Gunjack, aparece este campeón de *vale-tudo* capaz de cascar nueces con las pestañas. Compensa ampliamente su lentitud con fuerza bruta y espectaculares llaves... que al final deberá utilizar contra otro 'grandote' que tiene cierta cuenta pendiente con él.



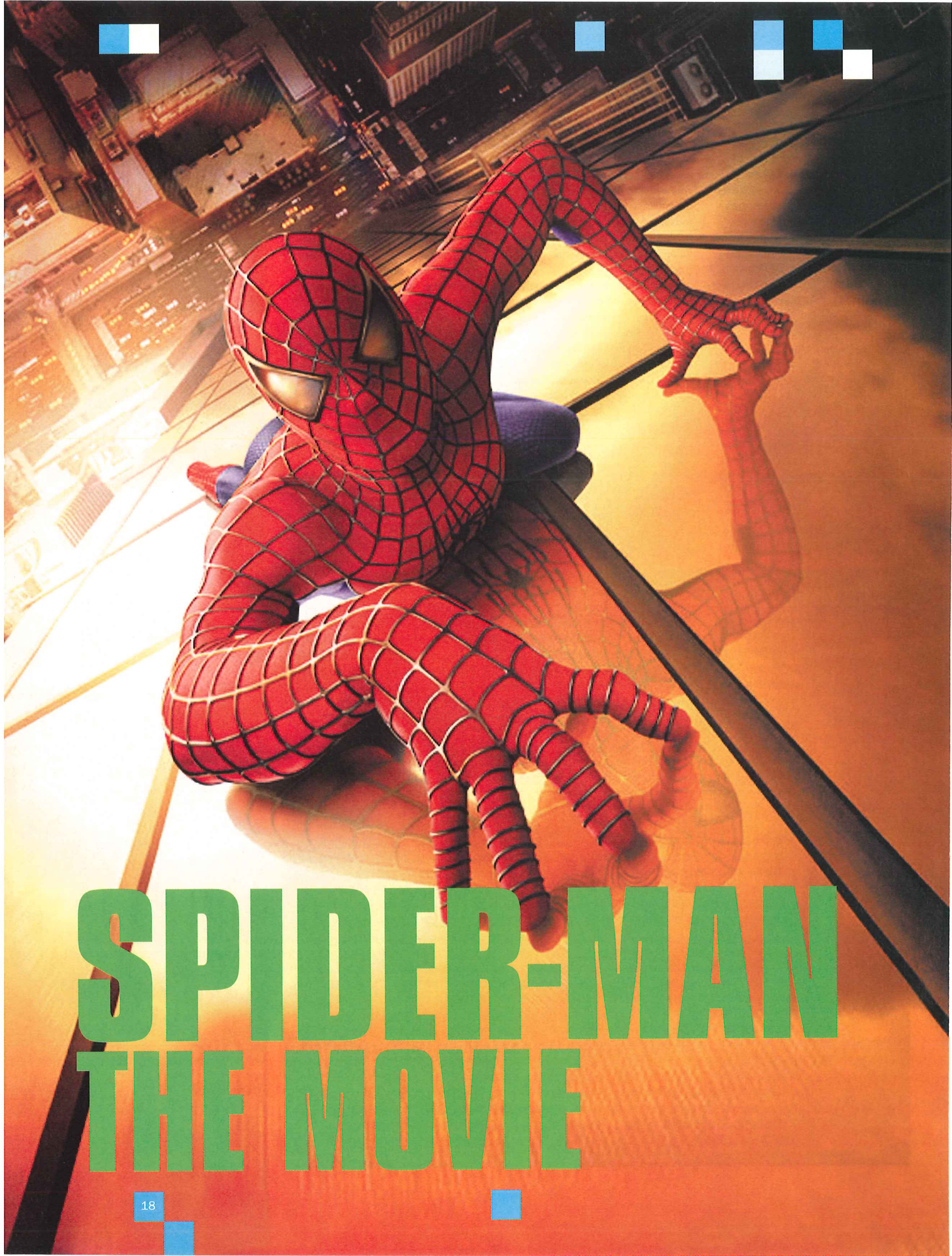
CHRISTIE MONTEIRO: ¿Recordáis al capoerista Eddie Gordo, la delicia de los luchadores más rastreros de *Tekken*? Pues añadidle un par de protuberancias pectorales y unas caderas guitarreras y ¡tachán!, ya tenéis un nuevo y completamente desconocido personaje que cuenta exactamente con sus mismos movimientos. Eso sí: hay que reconocer que, con este cambio, aunque sea estético, los jugadores masculinos de *Tekken* hemos ganado mucho... (arf, arf)



COMBOT: Detrás de la construcción de este robot se encuentra la pérfida mente de Lee Chaolan y sus planes para ganar el cuarto torneo de *Tekken*. Combot es capaz de memorizar las técnicas de lucha de sus oponentes y ejecutarlas de forma precisa. Para entendernos: detrás de toda esta historieta no hay más que un clon metálico del gracioso muñeco Mokujin que los señores de Namco han intentado colarnos como un nuevo luchador.



JIN KAZAMA: Una de las sorpresas más agradables de *Tekken 4*. Después de las mortales jugarretas de su abuelo Heihachi, Jin ha renunciado a su pasado como Mishima, algo que incluye incluso su técnica de lucha. El joven Kazama tiene ahora un nuevo repertorio de golpes basados en el karate que hace que jugar con él sea una experiencia totalmente nueva y sorprendente.


SPIDER-MAN
THE MOVIE



ESTOY QUE ME SUBO POR LAS PAREDES

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **TREYARCH**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **CON LA PELI**

EL JUEGO ALARGA UN POCO MÁS LA HISTORIA E INCLUYE ENFRENTAMIENTOS CON OTROS ENEMIGOS CLÁSICOS DEL TREPAMUROS COMO EL BUITRE, EL ESCORPIÓN O EL MISMO CONMOCIONADOR

Cuando, hace un par de años, Neversoft nos sorprendió gratamente con esa pequeña maravilla que fue el primer *Spider-Man* para PS One, todos los fans del arácnido tuvieron que poner un desagüe en su casa para no morir ahogados en su propia baba. Por desgracia su secuela, *Spider-Man 2: Enter Electro*, no aportó al original más que el protagonismo de uno de los villanos más... ejem... digamos 'limitaditos' del entorno de Peter Parker. Así que hemos tenido que esperar hasta el paso de la saga a la bestia negra de Sony para ver un auténtico paso adelante, eso sí, aprovechando el lanzamiento del primer filme basado en el bueno de Spidey.

Spider-Man: The Movie, como la película que adapta, ilustra los primeros años como superhéroe de nuestro arácnido favorito, mientras va descubriendo sus poderes y acostumbrándose a utilizarlos. No obstante, el juego no se queda en la adaptación del argumento del filme (sobre todo, porque en él Norman 'Duende Verde' Osborn es el único y exclusivo villano), sino que alarga un poco más la historia e incluye enfrentamientos con otros enemigos clásicos del trepamuros como el Buitre, el Escorpión o el mismo Conmocionador... éstos sí con su *look* de los cómics, en lugar de los diseños peliculeros de Spidey y el Duende.

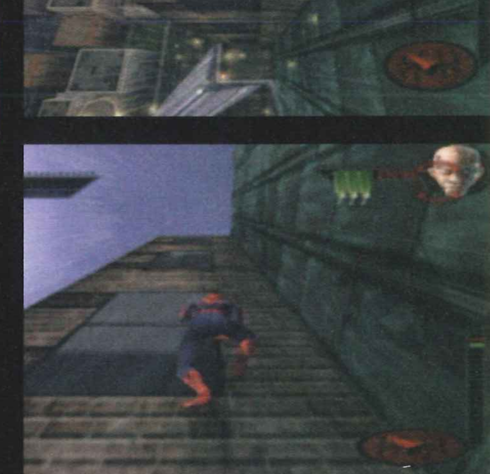
MIRA MAMÁ, SIN ALAS

Y es que, afortunadamente, ésta no es una adaptación al videojuego del correspondiente film hecha para aprovechar el tirón comercial, sin esforzarse en obtener unos resultados más o menos interesantes. Los desarrolladores de Treyarch han usado como base el motor gráfico original de Neversoft para crear uno completamente nuevo que permite auténticas virguerías gráficas. Sin ir más lejos, se han terminado esas calles inundadas de niebla más sospechosa que un directivo de Gescartera en la caja fuerte de un banco, que intentaba ocultar las limitaciones técnicas de la entrañable gris de Sony. Ahora podemos balancearnos por una ciudad completa y llena de vida, con horizontes bien definidos y unas calles más repletas de circulación que los alrededores de cualquier estadio que albergue un concierto de *Operación Triunfo*.

Y es ahí, en los paseos colgados de la red, donde se ha introducido una de las mejoras más interesantes a nivel jugable. Se acabó el balancearse únicamente en línea recta: ahora Spidey podrá moverse cual Tarzán con sus lianas, hacia los lados, hacia arriba y hacia abajo, dándonos toda la maniobralidad necesaria para movernos por toda la Gran Manzana sin tocar el suelo ni un solo momento



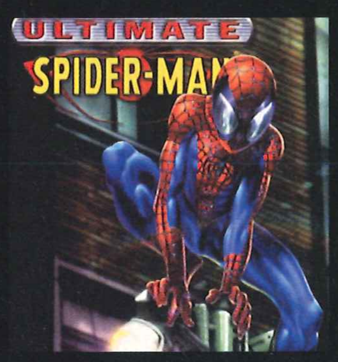


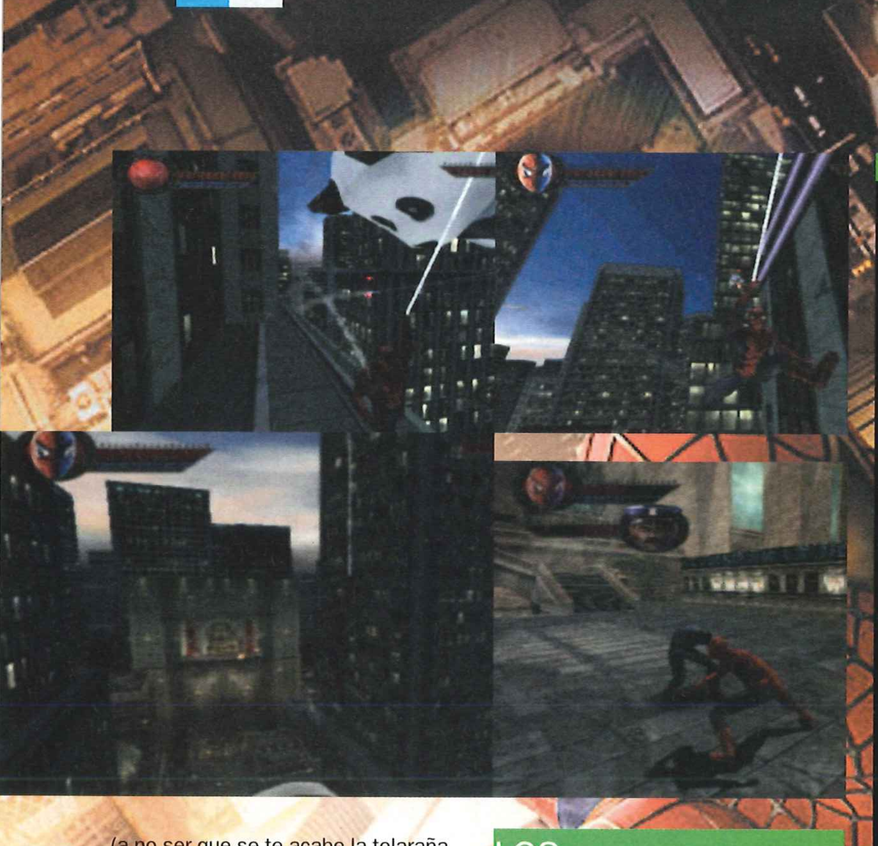


CUATRO DÉCADAS DE SPIDER-MAN

No deja de ser una curiosa casualidad que finalmente la película de Spider-Man se estrene este año, que es justo cuando el héroe arácnido creado por Stan Lee y Steve Ditko cumple 40 años desde que apareciera por primera vez en el número 15 de una revista llamada *Amazing Fantasy*. Por eso en el pasado Salón Internacional del Cómic de Barcelona, que se celebró en la Estación de Francia entre el 9 y el 12 de mayo, se realizó una exposición dedicada a dicho aniversario, y también apareció la serie que ha renovado el interés del público joven en el personaje, *Ultimate Spider-Man*, una renovación de los orígenes del hombre araña con guión de Brian Michael Bendis y dibujos de Mark Bagley.







ESOS SPIDER-MAN QUE NO VIERON LA LUZ

Aparte de la adaptación oficial que está a punto de llegar y la cutreserie de los 70 protagonizada por Nicholas Hammond, Spider-Man ha conocido otras encarnaciones corpóreas menos populares. Quizá la más surrealista es la adaptación japonesa que hizo Toei a finales de los 70, protagonizada por Shinji Toudou, un trepamuros que conseguía sus poderes gracias a unos extraterrestres y se introducía en robots gigantes al más puro estilo *Power Rangers* para luchar contra los malos. Poco conocido es también que hay un Spider-Man español encarnado por Chema Ponze en los cortometrajes *Spider-Man, Peter Parker es Spider-Man* y *Confesiones de un hombre con mallas*, realizados por componentes del Grupo Trauma y con cameos de gente como el inefable Cels Piñol.





(a no ser que se te acabe la telaraña, momento en que disfrutarás un bonito y rápido viaje hacia el corazón del asfalto de Manhattan). Esta innovación, además, nos permitirá disputar espectaculares combates aéreos contra los villanos voladores de la función (léase el Duende Verde y el Buitre).

COMBOS PARA TODOS LOS GUSTOS

No obstante, como tampoco debe ser muy sano eso de pasarse la vida por los aires (con tanto coche, los cielos de Nueva York deben tener más polución por centímetro cuadrado que el aire que rodea la mesa de nuestro tubo de esc... estoooo director Snatcher), los programadores también han refinado las habilidades batalladoras del héroe arácnido en recintos cerrados. Para ello le han dotado de unos 30 combos diferentes, que pueden ser tanto ataques físicos simples como mezclados con la emisión de telarañas, lo que le da una interesante complejidad a los combates. Tampoco es moco de pavo la posibilidad de lanzar puñetazos desde las paredes, ni la de descolgarse de los techos con una telaraña para sorprender a los enemigos más recalcitrantes.

Aunque en la versión previa con la que hemos estado jugando todavía no estaban incorporadas las voces, parece ser que Stan '*The Man*' Lee, co-creador del personaje, ha perdido su trabajo como narrador en *off* (que realizó con entusiásticos resultados

LOS DESARROLLADORES HAN USADO COMO BASE EL MOTOR GRÁFICO ORIGINAL DE NEVERSOFT PARA CREAR UNO COMPLETAMENTE NUEVO QUE PERMITE AUTÉNTICAS VIRGUERÍAS GRÁFICAS

en los dos *Spider-Man* de PS One) en favor del actor Bruce Campbell... que no hay que olvidar que, ¡oh casualidad!, es el actor fetiche de Sam Raimi. También hay que destacar que es el mismísimo Tobey Maguire el que le pone la voz al trepamuros, lo que contribuirá aún más a sentirnos totalmente inmersos en el ambiente de la película que adapta.

Dejando a un lado los defectos que, comprensiblemente, tiene una versión tan primitiva del juego, este *Spider-Man: The Movie* promete convertirse en una perfecta continuación de sus predecesores, y esta vez sí, a la altura de la fantástica obra original de Neversoft. Vamos, que sus 24 fases estarán repletas de acción y aventura al más puro estilo arácnido, o lo que es lo mismo con muchos chistes, malos muy malos y victorias pírricas por doquier.





SPIDEY SE DESCUELGA EN CELULOIDE

Después de años de infructuosa espera, teniéndonos que conformar con los telefilmes formados por episodios de aquella caspo-serie de los 70 protagonizada por Nicholas Hammond (impagables esas peleas en que los chorizos más cutres ponían a Spidey al borde de la muerte), los aficionados al hombre araña por fin vamos a poder disfrutar de la primera película de Spider-Man, la de verdad, en la que Peter Parker no parecerá un payaso vestido con un pijama del Toys'R'Us... sino el héroe que llevamos muchos años viendo en los cómics.

El proyecto ha dado muchas vueltas y ha pasado por muchas manos (las más prestigiosas, las de James Cameron, que llegó a escribir un magnífico tratamiento), sobre todo por problemas de derechos, pero finalmente fue David Koepp (guionista comercial de prestigio y director de *El efecto dominó* y *El último escalón*) quien realizó un primer borrador que retocó Scott Rosenberg (famoso creachistes que hizo los guiones de *Beautiful girls* y *Cosas que hacer en Denver cuando estás muerto*).

Con el guión en la mano, y después de descartar nombres como los de Chris '*Harry Potter*' Columbus y David

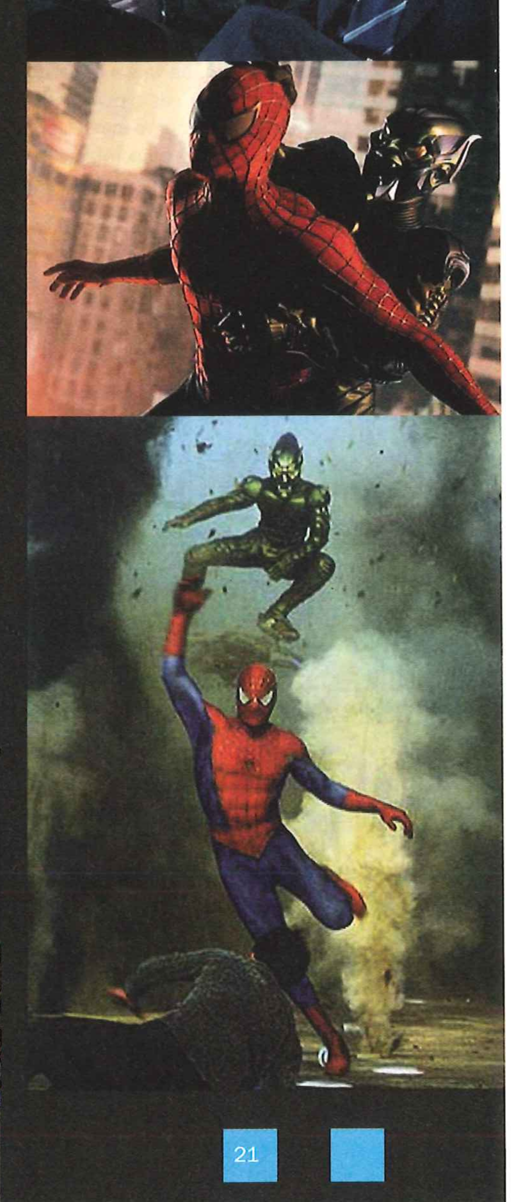
POR FIN VAMOS A PODER DISFRUTAR DE LA PRIMERA PELÍCULA DE SPIDER-MAN, LA DE VERDAD, EN LA QUE PETER PARKER NO PARECERÁ UN PAYASO VESTIDO CON UN PIJAMA DEL TOYS'R'US

'*Seven*' Fincher, los productores de la película decidieron ponerla en las sabias manos de Sam Raimi, director de la trilogía de *Posesión infernal*, *Darkman*, *Un plan sencillo* y *Premonición*, entre otras.

La elección de los actores fue tremendamente discutida, sobre todo por esa manía de los fans de querer intérpretes que se parezca a los personajes del cómic (error cometido con el protagonista de *Harry Potter* con funestas consecuencias). Además Raimi no quería estrellas, sino actores sólidos y con cachés bajos, por lo que los protagonistas principales Tobey Maguire y Kirsten Dunst fueron casi abucheados. No obstante, tras intensas sesiones de gimnasio Maguire desarrolló una notable musculatura que acalló las críticas por su físico escuálido (curiosamente, muy parecido al Peter Parker original) y Dunst se tiñó de pelirroja, demostrando que también daba la talla como Mary Jane. Otro papel muy peliagudo, el del Duende Verde (enemigo principal de Spidey) recayó en Willem Defoe, quizá la elección de casting menos discutida del filme.

Pero a pesar de todo, el filme está levantando una grandísima expectación. Los primeros trailers auguran una adaptación relativamente fiel (pese a licencias como el aspecto ultratecnológico del Duende), llena de espectacularidad, romance adolescente y unos grandes efectos especiales obra de John Dykstra, el creador de la cámara que seguía a las naves de *La guerra de las galaxias*... por no hablar de un cameo del mismísimo Stan Lee.

La magnífica recaudación de su primer fin de semana en los Estados Unidos es un indicativa de que será el bombazo de las vacaciones junto a *Episodio II: El ataque de los clones*.











PRISONER OF WAR

LIBERAR A LEWIS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **WIDE GAMES**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **FINALES DE JUNIO**

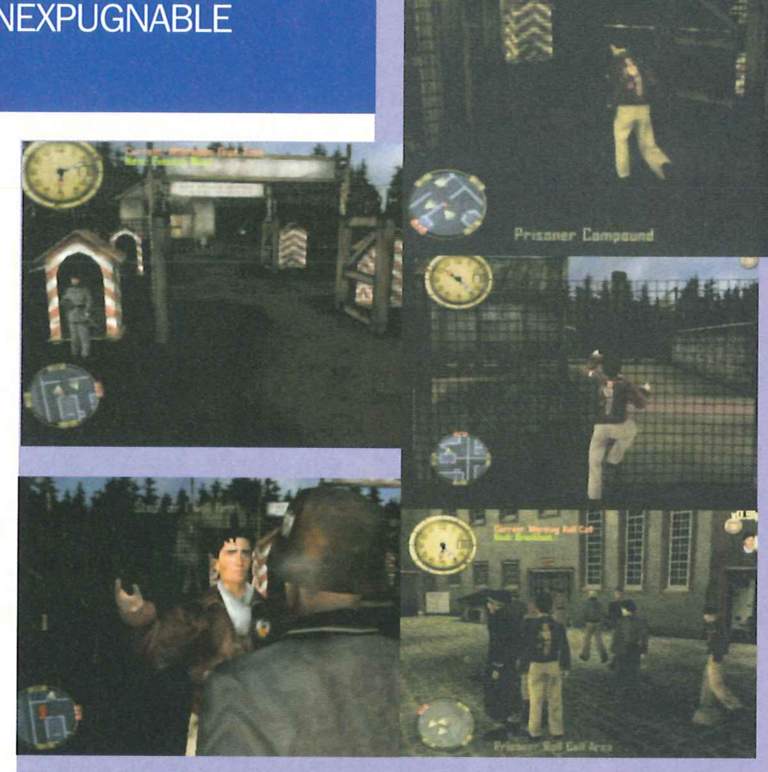
VISITAREMOS DIVERSOS ESCENARIOS, DESDE UN PEQUEÑO CAMPO DE TRASLADO HASTA EL FAMOSO E INEXPUGNABLE CASTILLO DE COLDITZ

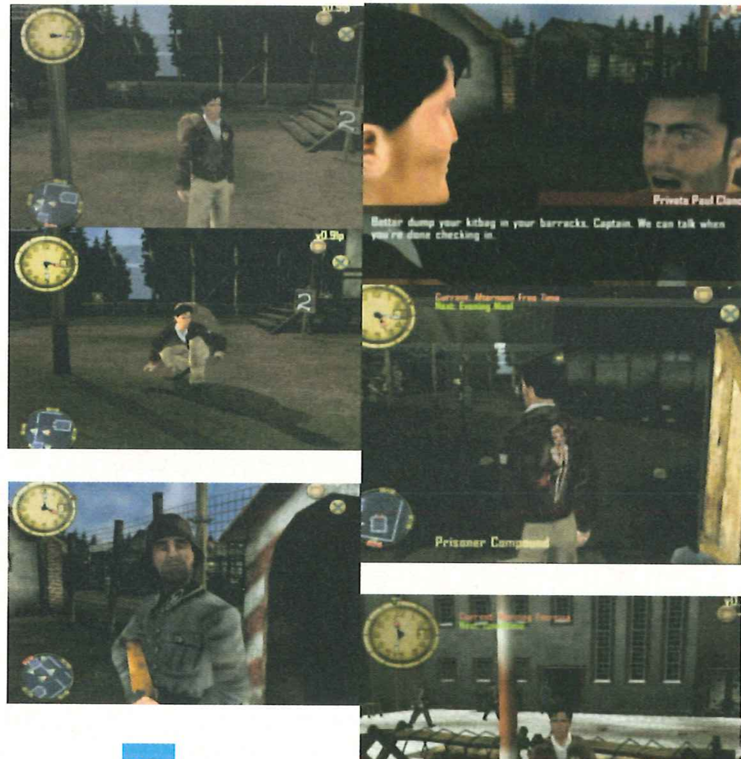
Los chicos de Codemasters nos proponen ponernos en la piel del guaperas Lewis Stone, capitán de la fuerza aérea de los Estados Unidos (¿para cuándo de protagonista un aguerrido Guardia Civil de Utrera?) que anda luchando contra los alemanes en plena Segunda Guerra Mundial. Pero lo sentimos: si esperábais tener escarceos aéreos con la Luftwafe, ametrallar a todo el que se os acerque y bombardear Berlín día sí, día no, os vais a llevar un gran chasco. Y es que este pobre aviador (que debía tener menos idea de pilotar que nuestro redactor jefe T-Virus de modales en la mesa) ha sido derribado y se encuentra recluido en un campo de prisioneros.

El objetivo del juego es bastante simple: ponernos en la piel del bueno de Lewis y conseguir sacarlo sano y salvo del campo sin visitar mucho el calabozo, ni acabar con más agujeros que la discografía de Enrique Iglesias. Nuestros lectores más avispados ya se habrán dado cuenta de que la acción no será el punto fuerte de este *Prisoner of War*. Al contrario: como prisionero desarmado que seremos, nos las tendremos que ingeniar para huir usando sistemas tan variopintos como escondernos en camiones, escalar vallas, excavar algún túnel que otro ...

TURISMO GRATIS EN UN CAMPO NAZI

En la *beta* a la que hemos tenido acceso, destacan sobre todo las enormes posibilidades del juego. Por ejemplo, visitaremos diversos escenarios (está visto que el pobre Lewis no va a escaparse precisamente a la primera), desde un





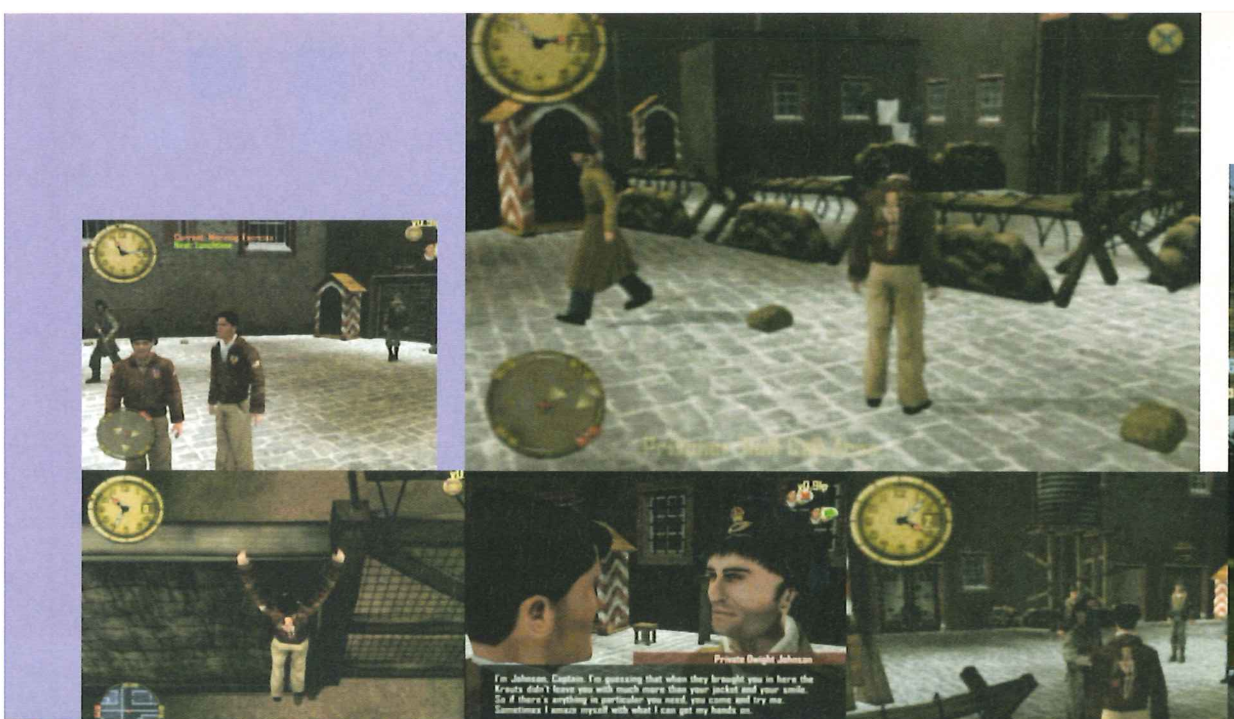


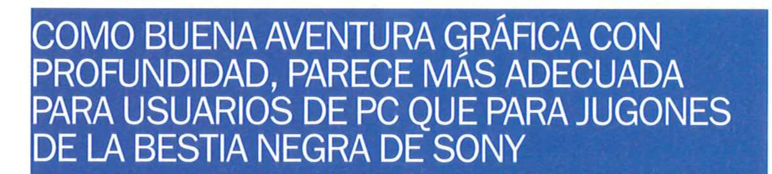


TRAS LOS PASOS DE RYO

Salvando las distancias de argumento, el sistema de juego de *Prisoner of War* tiene mucho que ver con el de *Shenmue*, la obra maestra que Yu Suzuki programó en su día para la feneciente Dreamcast. Ambos títulos tienen similar libertad de acciones, te obligan a fijarte en la hora, hacen esencial hablar con todo el mundo y muestran unos iconos con la forma de los botones del mando que nos indican las posibilidades de interacción con el escenario. Lamentablemente, la saga *Shenmue* no va a aparecer por nuestra querida PS2, sino que va a dar el salto a la 'exitosa' X-Box de Bill 'Jo, qué rico soy' Gates.









pequeño campo de traslado hasta el famoso e inexpugnable castillo de Colditz, y todos ellos estarán repletos de prisioneros y guardias con los que deberemos interactuar... ya sea para sacarles información, conseguir su ayuda o sobornarles con diversos objetos conseguidos de forma no muy legítima. Además la libertad de movimientos que tendremos por los recintos será total (excepto claro, por el hecho de que somos prisioneros y los guardias no verían muy bien que intentáramos salir por la puerta a comprar tabaco) pudiendo escoger entre realizar el siguiente objetivo asignado para conseguir una bonita fuga o bien visitar estancias de acceso restringido, en busca de algún objeto que nos pueda resultar útil. Para darle más interés a la cosa, el juego contará con unas rutinas diarias, de manera que según la hora del día en que estemos podremos acceder a los barracones, al patio o al comedor, pero en ningún caso a todos los lugares a la vez.

De todas maneras, lo más divertido de *Prisoner of War* serán las fases de infiltración en las mencionadas áreas restringidas. Como si de un Snake cualquiera se tratase, Lewis deberá esconderse detrás de distintos objetos, saltar tapias y arrastrarse bajo vehículos y barracones para evitar ser visto por guardias, focos y torres de vigilancia. Para ayudarle en su cometido contará con un radar (¿?) donde se le indicarán la posición de los distintos guardias (¿¿??), e incluso su ángulo de visión mediante un cono amarillo (¿¿¿???) que se volverá rojo cuando nos descubran (¿¿¿¿????)... sencillas 'influencias' de la obra cumbre de Hideo Kojima, no seáis malpensados...

Desde luego, el punto de partida de *Prisoner of War* es sumamente original y muy interesante, aunque, como buena aventura gráfica con profundidad, parece más adecuada para usuarios de PC que para jugones de la bestia negra de Sony. De todas maneras, si el nivel técnico consigue estar a la altura del interés que augura el juego, podemos estar ante un título bastante realista y muy notable. Porque no todo va a ser matar malos en esta vida, ¿no?



Vamos a ver: campo de prisioneros alemán... capitán americano que intenta fugarse... túneles y alambradas... ¿todo esto no os suena de algo? Pues seguramente a *La gran evasión*, la película de prisioneros de guerra por excelencia, convirtiéndose en un modelo para todas las producciones posteriores sobre el mismo tema. Fue dirigida en 1963 por John Sturges, un especialista en westerns (el más famoso, *Los siete magníficos*) que congregó un reparto de grandes actores encabezado por Steve McQueen. En ella, los prisioneros del Campo Stalag llevaban a cabo la fuga más grande de toda la Segunda Guerra Mundial, con el resultado de más de doscientos prisioneros campando a sus anchas por Europa. No os la perdáis: pese a los años pasados, sigue siendo genial.





AGASSI TENNIS GENERATION

DOS BOLAS DE PARTIDO PARA AGASSI

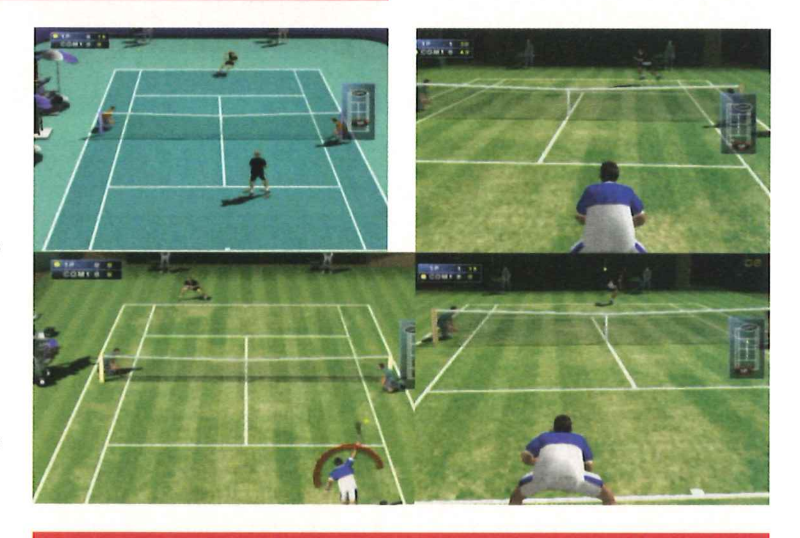
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **AQUA PACIFIC**
EDITOR **CRYO**
DISTRIBUIDOR **CRYO**
LANZAMIENTO **JUNIO**

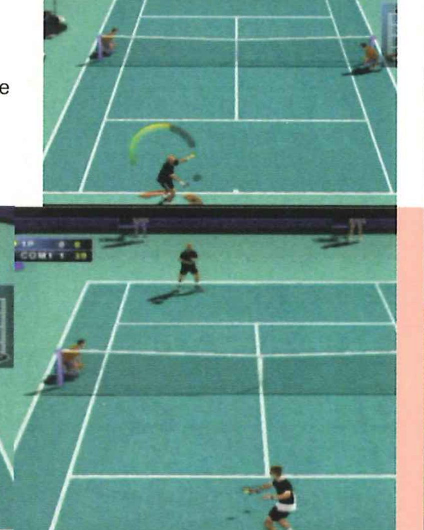
PODREMOS SELECCIONAR AL TENISTA QUE MEJOR SE ADAPTE A LA PISTA Y AL TIPO DE JUEGO QUE DESARROLLEMOS

Los seguidores de uno de los deportes más sofisticados del mundo están de enhorabuena: una marabunta de títulos tenísticos se aproxima a nuestra PS2, y buenos ejemplos de ello son *Roland Garros 2002* o *Smash Court Tennis Pro Tournament*. El que nos ocupa, *Agassi Tennis Generation*, desarrollado por Aqua Pacific (los mismos que crearon la serie *All Star Tennis* para la gris de Sony), cuenta con la licencia de André Agassi, quizá el tenista más popular dentro y fuera de las canchas, además de uno de los más completos, pues domina todo tipo de pistas (tenísticas, claro, las discotecas las deja para los jugadores del Barça).

A primera vista *Agassi Tennis Generation* no parece que le pueda hacer sombra a la indiscutible primacía que conseguirá *Virtua Tennis 2* si éste logra los niveles de calidad que atesoró en Dreamcast. Pero los desarrolladores han intentado acercarse a él tomando como referencia la primera parte, por lo que la jugabilidad y el manejo de los tenistas recuerdan sobremanera al magnífico juego de Sega.

Teniendo en cuenta su título, resulta poco sorprendente que el propio Agassi sea el protagonista del juego, pues es su principal activo, ya que es el único tenista real que podremos seleccionar (los demás son más falsos que las consolas marca Noentiendo que regalan en las fiestas mayores). Así, el título nos permite conducir, en modo Historia, la carrera de Agassi desde principio de temporada en Australia hasta las series mundiales de finales de año. También podremos seleccionar, en otros modos de juego, cuatro tipos de pista (moqueta, tierra batida, hierba y cemento), doce torneos distintos y el tenista que nosotros consideremos que mejor se amolda a nuestro estilo





GOLPES DE TODAS LAS FACTURAS

Un elemento que otorga riqueza a *Agassi Tennis Generation* es la variedad de golpes que podemos utilizar para romper el ritmo del contrario. Cuatro son nuestras armas (asociadas a los cuatro botones principales del pad): la derecha plana, ideal para un intercambio de golpes; la derecha cortada, un golpe defensivo que obliga al contrario a levantar la bola desde el suelo y nos permite recuperar la posición; la derecha *liftada*, cuyo bote es elevado y desplaza a nuestro oponente fuera de la pista; y el globo, arma defensiva que sirve para sobrepasar al contrario cuando éste domina el punto desde la red.





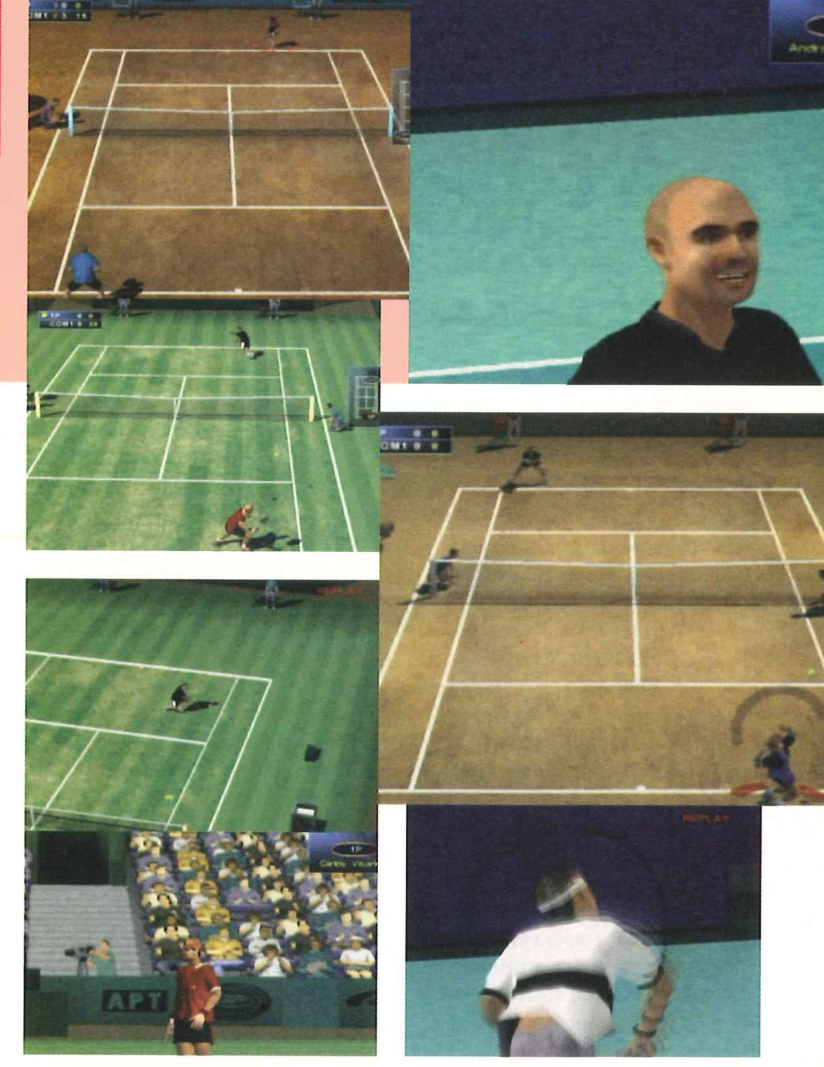
EL MODO HISTORIA PERMITE CONDUCIR LA CARRERA DE ANDRÉ AGASSI DESDE EL INICIO DE LA TEMPORADA TENÍSTICA

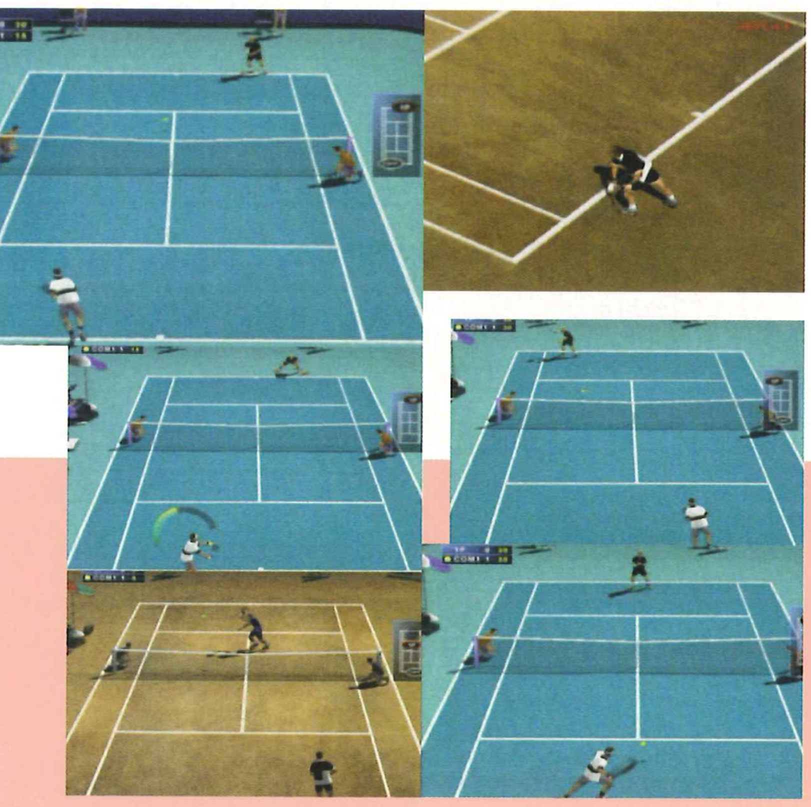
de juego y al tipo de superficie donde vamos a disputar esos enfrentamientos.

LA JUGABILIDAD, SU MEJOR ARGUMENTO

El motor gráfico de *Agassi Tennis Generation* es algo pobre y mueve a los jugadores de forma algo abrupta. La falta de *frames* es evidente, aunque tampoco es tan exagerada como para influir decisivamente en el desarrollo de los partidos. Y es que el aspecto más prometedor que presenta este título es su jugabilidad, pues es sencillo hacerse con el control de los tenistas a pesar de ciertos movimientos de traslación del jugador hacia los lados realizados de forma algo violenta. El trabajo de realismo que han realizado los desarrolladores se hace evidente cuando nos damos cuenta en todo momento en qué tipo de pista jugamos (rápida o lenta, en función de la velocidad de la bola y su trayectoria tras botar en la pista) y en la clase de jugador que controlamos (potente desde el fondo de la pista o agresivo en la red). Aqua Pacific ha pulido el aspecto jugable de su saga *All Star Tennis* recurriendo a un referente tan inevitable y perfecto como *Virtua Tennis*, del que han adoptado aspectos como la 'barra de progreso' en el servicio (no confundir con el 'progreso en la barra' de nuestro redactor Kain, su técnica para llegar a la barra a pedir el cubata antes que nadie) y los movimientos laterales y diagonales de la pelota.

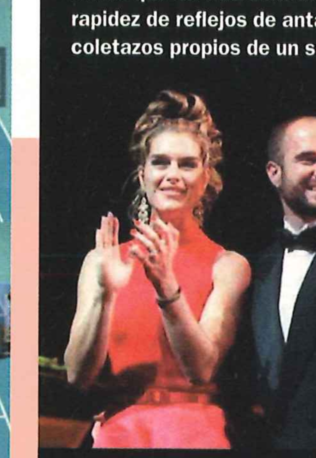
Buen trabajo el de los chicos de Aqua Pacific, que han explotado al máximo su conocimiento de los simuladores tenísticos y han adaptado con notable exactitud la dinámica de un partido de tenis auténtico. Esperemos que la versión definitiva de *Agassi Tennis Generation* exprima del todo el potencial gráfico de la PS2 y, sobre todo, que algunos de los abruptos movimientos de los tenistas sean subsanados. Sólo entonces podrá ponerse a la altura del notable *Smash Court Tennis Pro Tournament* y quizá acercarse (aunque eso sí, sólo acercarse pues será rey indiscutible e indiscutido del género) a *Virtua Tennis 2*.

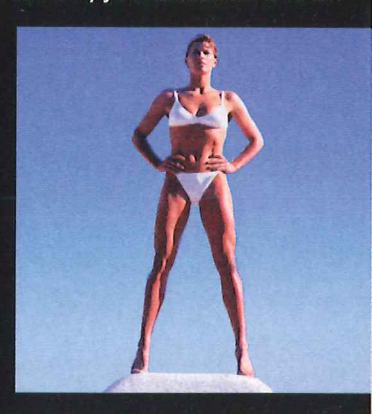




UN GIGOLÓ DE LAS PISTAS

En opinión de los expertos, André Agassi (de ascendencia árabe y cuyo verdadero apellido es Agassian) cuenta con menos títulos de los que debiera en sus vitrinas debido a una ajetreada vida privada. Y es que por su lecho han pasado mujeres como la atractiva Steffi Graff, su actual mujer y madre de su único hijo, la bellísima Brooke Shields, con la que llegó a estar casado, y la... la... bueno, Barbra Streisand. Ahora que su vida sentimental parece estable, ya no cuenta con la rapidez de reflejos de antaño, así que su carrera (salvo algunos coletazos propios de un superclase como él) ya está tocando a su fin.





ENDGAME

ARMADA Y PELIGROSA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EMPIRE**
EDITOR **EMPIRE**
DISTRIBUIDOR **PLANETA**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Aunque hace algunos meses la flamante GunCon 2 parecía dejada de la mano de Dios (o más bien de los desarrolladores), ahora parece que empiezan a surgir títulos que le sacan partido. Ya están en la calle el magnífico *Vampire Night* y el olvidable *Resident Evil Survivor 2*, sobre los que aún se impone con fuerza el genial *Time Crisis 2*, con el que precisamente *EndGame* tiene más de una similitud.

Y es que este shoot'em-up de Empire nos propone volver a utilizar el clásico sistema 'esconderse-recargar-disparar', aunque esta vez utilizado al servicio de una historia bastante más elaborada de lo que suele ser habitual en este tipo de juegos. La protagonista es Jade, una joven estudiante que un buen día recibe una llamada de su novio advirtiéndole sobre la inminente visita de unos matones al servicio de la corporación para la que trabaja... y no quieren tomar el café con ella, precisamente.

A partir de aquí nuestra pelirroja heroína, imbuida por un repentino conocimiento sobre el uso de todo tipo de armas, deberá abrirse camino a través de unos escenarios bastante interactivos, ya que podremos

GRACIAS A LA NOTABLE DETECCIÓN DE IMPACTOS ABATIREMOS A LOS ENEMIGOS DE UNA U OTRA MANERA EN FUNCIÓN DEL LUGAR DE SU CUERPO AL QUE DISPAREMOS

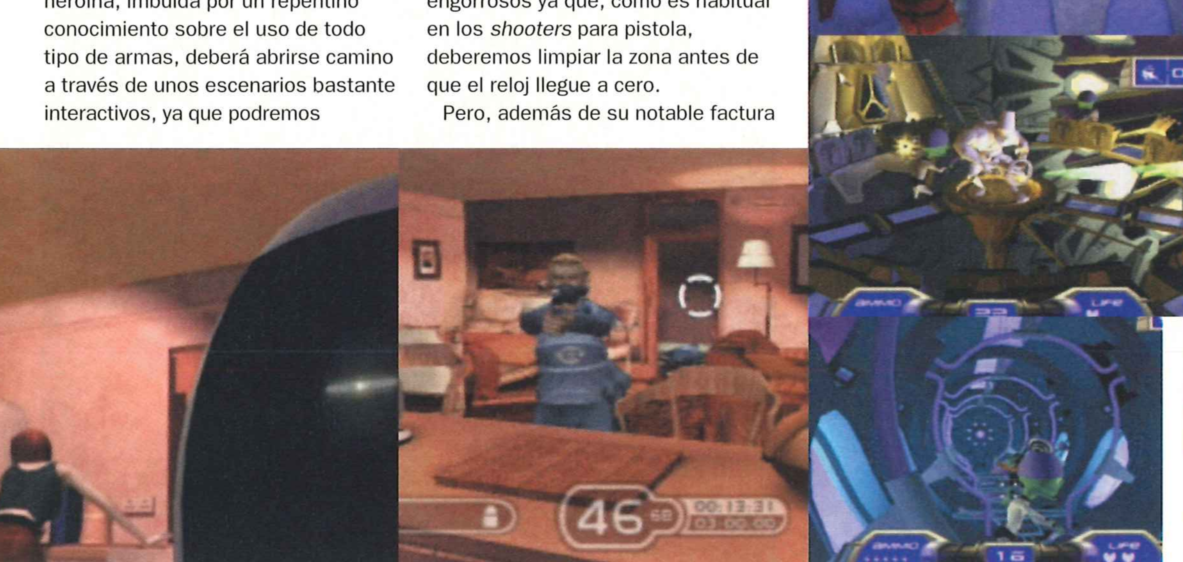
disparar contra numerosos elementos (desde los inevitables cristales hasta cuadros o sillas). Las animaciones de los enemigos también están muy bien conseguidas, y gracias a la notable detección de impactos los abatiremos de una u otra manera en función del lugar de su cuerpo al que disparemos. Entre el elenco de rivales (por desgracia, poco variados y demasiado repetidos en cada zona) no faltan los que se dedican simplemente a dispararnos, algunos que se ocultan tras escudos, los que utilizan porras (de las que duelen, no de las que se mojan en el café con leche) o unos pocos que se entretienen lanzando granadas que nos cegarán por unos segundos. Estos últimos son bastante engorrosos ya que, como es habitual en los *shooters* para pistola, deberemos limpiar la zona antes de que el reloj llegue a cero.

Pero, además de su notable factura técnica, si por algo destaca *EndGame* es por una curiosa galería de minijuegos. En ellos tendremos objetivos tan peculiares como acabar con unos cuantos marcianos mientras practicamos los movimientos básicos del juego. Si la cosa no se tuerce demasiado, este título podría ocupar fácilmente un lugar en el podio entre los shoot'em-ups de pistola para PS2 (algo no muy complicado, teniendo en cuenta el amplísimo margen de mejora que ha dejado *Resident Evil Survivor 2*).











PLANETSTATION Y MAQUINA MOTORS SORTEAMOS

UN SCOOTER SUPER FANCY 50



Brusi, 92 Barcelona 93 209 17 77
Sant Elias, 10 Barcelona 93 531 52 15

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
- El premio no puede ser cambiado por su valor en metálico.

- El sorteo se celebrará el 6 de julio de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 45 de *PlanetStation.*

NOMBRE

FECHA DE NACIMIENTO

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

TELÉFONO

C.P.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO SCOOTER (PLANET 43) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

LA FIEBRE *TREKKIE* NUNCA MUERE

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **PIPE DREAM INTERACTIVE**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **FINALES DE MAYO**

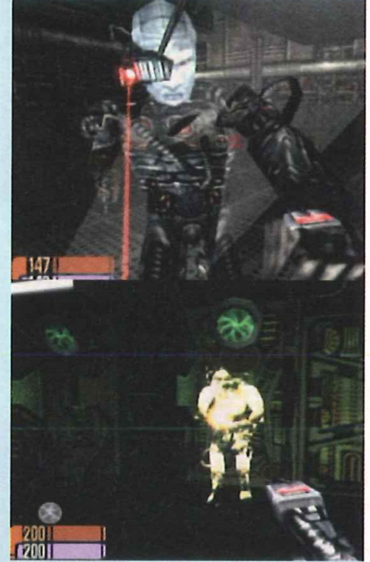
Los responsables de la serie de televisión en que se basa *Star Trek Voyager: Elite Force* se encargaron de supervisar la versión para PC del juego, que es la que han tomado los chicos de Pipe Dream para realizar el título para PS2 que pronto llegará a nuestras estanterías. Lástima que no parezca ser tan buena como merecería.

La historia se centra en la nave Voyager, que se encuentra a la deriva en un peligroso cuadrante llamado Delta (desconocido por la Federación), con escasa tripulación y apenas medios para sobrevivir. La situación exige tomar medidas, que consisten en la creación de una brigada de seguridad llamada Hazard, liderada por el comandante Tuvok (conocido por haber creado aquella famosa frase: 'el que *tuvok retuvok*') y encargada de luchar contra todas las fuerzas hostiles que intenten invadir la nave. Nosotros seremos un miembro de ese equipo, el alférez Alexander o Alexandria Munro (parece ser que la originalidad con los nombres no es el fuerte en esa época), según nuestra elección.

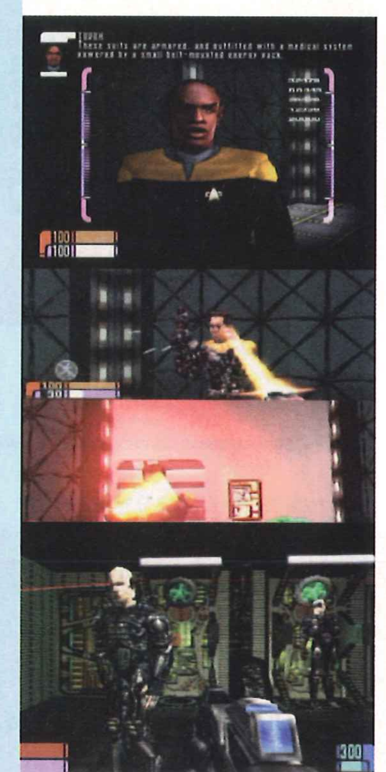
ESTE SHOOT'EM-UP ESTÁ IMPREGNADO POR EL CLÁSICO SABOR *TREKKIE*, PERO ES TÉCNICAMENTE POBRE

Lamentablemente, por lo que hemos podido ver de *Star Trek Voyager: Elite Force*, el título no está a la altura de su historia. Aunque la ambientación de las naves es fiel a la serie, los entornos son realmente pobres, las texturas parecen extraídas de la prehistoria y las acartonadas animaciones faciales y corporales de los personajes restan aún más interés al aspecto visual. Los *trekkies* se alegrarán de saber que las voces pertenecen a los actores de la serie de televisión y que la mayoría de efectos están bien conseguidos, pero pueden desesperarse al ver la risible IA de nuestros adversarios, lo tópicos que resultan los puzzles y la excesiva tosquedad del control de la mirilla de nuestras armas.

Este shoot'em-up intenta dar cohesión a enseñanzas extraídas de títulos como *Soldier of Fortune* o *Red Faction* y sabe impregnar su atmósfera del clásico sabor *trekkie*, pero de momento se queda en un puñado de buenas intenciones mal terminadas. Así que, a no ser que los desarrolladores le den un buen empujón a la cosa, es probable que esta licencia de *Star Trek* quede lejos de deleitar a cualquier amante de la acción en primera persona.







UN MITO DE LA TELEVISIÓN

***Star Trek: Voyager* es la cuarta serie basada en la saga original creada por el difunto Gene Roddenberry. En ella, la Federación enviaba a la nave USS Voyager NCC-74656 a detener a una banda de luchadores por la libertad renegados llamados los Maquis, pero cuando los encontraban se veían accidentalmente lanzados a 70.000 años luz, al llamado Cuadrante Delta. Después de la destrucción de la nave de los Maquis, los dos grupos se veían obligados a colaborar bajo el mando de la capitana Kathryn Janeaway (la actriz Kate Mulgrew) para sobrevivir. La serie aguantó siete temporadas, hasta su desaparición durante el año pasado. Su puesto en el mundo *trekkie* ha sido ocupado por *Star Trek: Enterprise*, serie ambientada en los principios de la Federación que explica las aventuras de la Enterprise NX-01.**









STITCH ON THE LOOSE

¡¡MARCHANDO OTRA DE DISNEEEEY!!

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **HIGH VOLTAGE**
EDITOR **DISNEY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **FINALES DE JUNIO**

Existen una serie de normas no escritas en el mundo de las consolas que todo redactor de videojuegos o aficionadillo de a pie debe conocer: que la salida al mercado de un juego creado por Hideo Kojima debe celebrarse por todo lo alto, que la saga *FIFA* es como los turrones El Almendro y siempre vuelve por Navidad, y que cada película Disney trae bajo el brazo un videojuego para explotar económicamente la licencia.

Y como la productora americana tiene preparada su ración de animación para todos los públicos de este verano, llamada *Lilo & Stitch*, Disney Interactive ya ha preparado un par de lanzamientos consoleros para acompañar el estreno, uno para cada una de las plataformas Playstation... aunque la que nos ocupa ahora es la desarrollada para la bestia negra de Sony.

El protagonista absoluto de *Stitch On The Loose* es el propio Stitch (evidentemente, si no el juego se llamaría *Chiquito On The Loose* o algo parecido), un curioso bichejo que se parecería mucho a un koala si no fuera azul y no tuviera ni cuatro brazos ni dos antenas. Controlando a tan curioso personaje deberemos superar unos escenarios plataformeros típicamente Disney, o lo que es lo mismo, que nos enfrentaremos a enemigos de lo más coloristas (con poco o nada que ver con el filme) y de diseño tan simpático que casi da pena tener que dispararles. Igual de coloristas serán los distintos escenarios, que nuestro extraterrestre particular deberá recorrer en busca de ADN. Cuando haya recogido suficiente material genético podrá desbloquear nuevos mundos que explorar (en busca de más ácido desoxirribonucleico) y así hasta que se acabe el juego o no quede más ADN, lo que ocurra antes...

SERÁ POSIBLE DESBLOQUEAR DIVERSOS 'TESOROS' EN FORMA DE *TRAILERS* Y ESCENAS DE *LILO & STITCH*, HASTA QUE PRÁCTICAMENTE PODAMOS VER MEDIA PELÍCULA SIN HABER PASADO POR EL CINE

Al igual que ocurría en *Atlantis* para PS One, durante el juego será posible desbloquear diversos 'tesoros' en forma de *trailers* y escenas de *Lilo & Stitch*, hasta que prácticamente podamos ver media película sin haber pasado por el cine. Queda por ver si la versión final de *Stitch on the Loose* mantiene la calidad técnica que apunta el juego, porque desde luego el personaje va sobrado de carisma.



UN MARCIANO MUY MONO... O MUY PERRO

La nueva película Disney promete. Después de años haciendo las mismas producciones ñoñas y empalagosas, la empresa creada por tío Walt parece que va a seguir por la senda más cachonda de títulos como *Hércules* o *El emperador y sus locuras*. O al menos así parecen indicarlo los diferentes trailers que contiene *Stitch On The Loose*, en los que el extraterrestre protagonista irrumpe en otras películas de la compañía como *La sirenita*, *La bella y la bestia*, *Aladdin* o *El rey león*... y digamos que el resto de los personajes de la factoría Disney no se muestran muy contentos por su visita...





ESPECIAL FINAL





FANTASY X

Después de meses de espera, los sufridos usuarios europeos por fin tenemos en nuestro regazo el primer *Final Fantasy* para PS2. Llegó el momento de disfrutar de una historia llena de magia y traumas infantiles, de los increíbles escenarios tridimensionales, unas animaciones faciales nunca vistas en la saga y, por supuesto, las escenas de vídeo 'made in Square'. Todo un do de pecho de la compañía japonesa que viene a confirmar que este 2002 es el gran año de la bestia negra de Sony. Bienvenidos a Spira, un mundo de ensueño donde todo es posible...

FINAL FANTASY X

... Y SE HIZO LA FANTASÍA

¡RECOMENDADO!

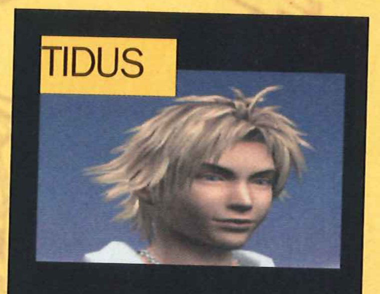
PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**RPG**
IDIOMA	**TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**SQUARE**
EDITOR	**SQUARE**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**69,99 EUROS**

Seguramente los dos juegos más esperados por todos los poseedores de una PlayStation 2 (y también las dos excusas preferidas para aquellos que aún no la tienen) han sido *Metal Gear Solid 2* y *Final Fantasy X*. Ya se han llenado muchas páginas glosando las muchas virtudes y los pocos defectos de la última joya de Hideo Kojima, pero ahora por fin ha llegado el momento de desvelaros todos los secretos de la versión PAL de la décima fantasía de Square, un juego que la compañía japonesa concibió desde el principio como el paso adelante de la saga aprovechando su estreno en la bestia negra de Sony.

ESTA DÉCIMA FANTASÍA SE HA CONVERTIDO EN EL JUEGO MÁS LARGO DE LA SERIE Y EN SU AUTÉNTICA EVOLUCIÓN PREVIA AL SALTO DE LOS *FINAL FANTASY* AL MUNDO *ON-LINE* CON *FF XI*

Más allá de la inevitable evolución gráfica, *Final Fantasy X* debía mejorar todos y cada uno de los aspectos que han hecho grande a esta saga de juegos de rol (y que han contribuido a que, contrariamente a lo que parezca por su nombre, la saga parezca no tener final). Este objetivo se ha visto cumplido con creces por Square gracias a una serie de mejoras que afectan a aspectos tan variados como el desarrollo de personajes, las batallas o la historia. Gracias a todo ello esta décima fantasía se ha convertido en el juego más largo de la serie y en su auténtica evolución previa al salto de los *Final Fantasy* al mundo *on-line* con *FF XI*.

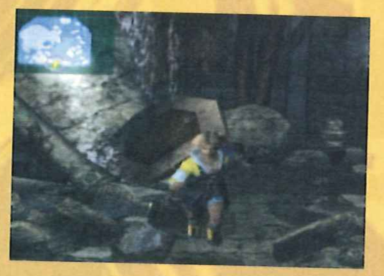
TIDUS

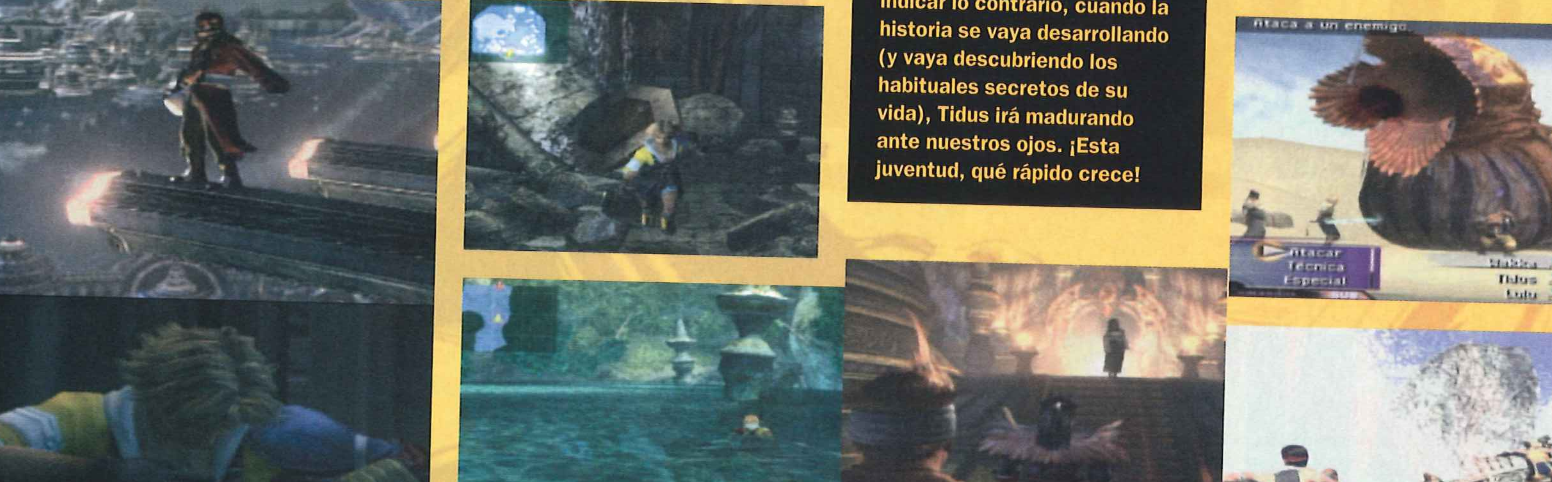


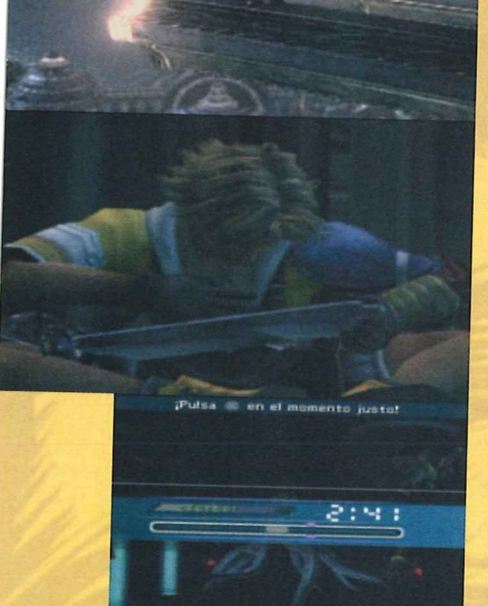
Viendo como se portan las estrellas del fútbol de nuestro país (la retórica utilizada por Butragueño con su "Bueno, no sé no" aún es objeto de análisis en la Real Academia de la Lengua), no es de extrañar que Tidus se comporte como lo hace al principio del juego. A diferencia de los clásicos protagonistas de los *Final Fantasy*, esta estrella del *blitzbol* es extrovertido, graciosito y hasta un poco chulo. A pesar de que su indumentaria de fan de *Los vigilantes de la playa* pueda indicar lo contrario, cuando la historia se vaya desarrollando (y vaya descubriendo los habituales secretos de su vida), Tidus irá madurando ante nuestros ojos. ¡Esta juventud, qué rápido crece!

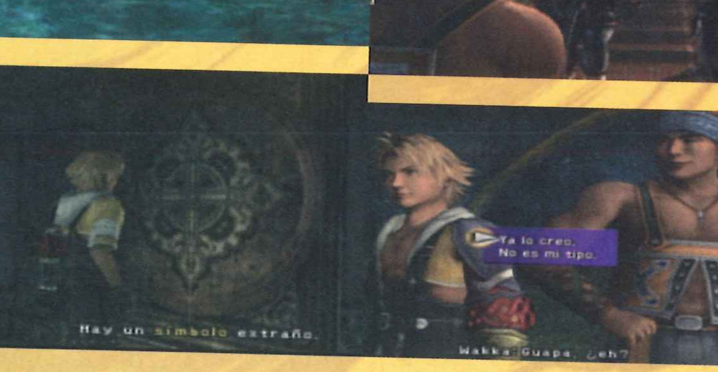
Pero eso pertenece al futuro y más vale centrarse en el presente, porque *FF X* es una aventura tan intensa y extensa que probablemente se trata de la mejor inversión que puede hacer un poseedor de una PS2 si tenemos en cuenta la relación calidad-duración-precio.

No os queremos desvelar demasiados detalles de la historia, pero como ya sabéis el protagonista es Tidus, un joven con apariencia de surfero que, sin saber porqué, viaja de su Zanarkand natal hasta el extraño mundo de Spira, un lugar asolado por un misterioso monstruo llamado Sinh. Muy pronto Tidus se encontrará con la invocadora Yuna y decidirá acompañarla en su peregrinaje para acabar con Sinh con











NOS ENCONTRAREMOS CON INMENSOS Y PRECIOSISTAS ESCENARIOS QUE POR PRIMERA VEZ ESTÁN CONSTRUIDOS TOTALMENTE EN 3D, CON UNOS NIVELES DE DETALLE CIERTAMENTE IMPRESIONANTES

la esperanza de encontrar así la manera de volver a su hogar (como el recluta de los turrones El Almendro, vamos). Por supuesto, nada será lo que parece, y asistiremos a traiciones y sorpresas mientras visitamos la tierra natal de casi todos los protagonistas y conocemos más secretos de la corrupta religión que rige los designios de Spira, el nuevo mundo que Square ha creado para todos nosotros.

128 BITS DE FANTASÍA

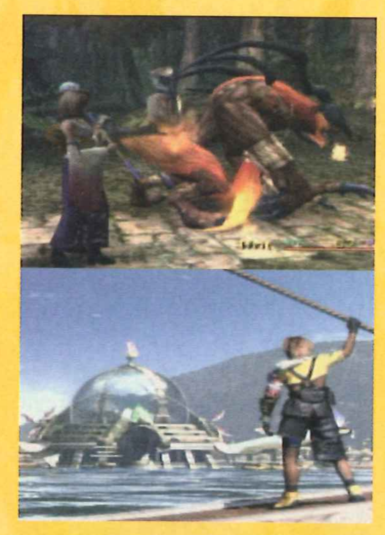
Esta vez más que nunca, estamos ante un juego que entra al principio por los ojos. Nos encontraremos con inmensos y preciosistas escenarios que por primera vez están construidos totalmente en 3D, con unos niveles de detalle ciertamente impresionantes. Los parajes nevados del Monte Gagazet, el deprimente Desierto Sanubia o los frondosos escenarios de Macalania son sólo algunos ejemplos de los variados lugares que visitaremos a lo largo de la aventura.

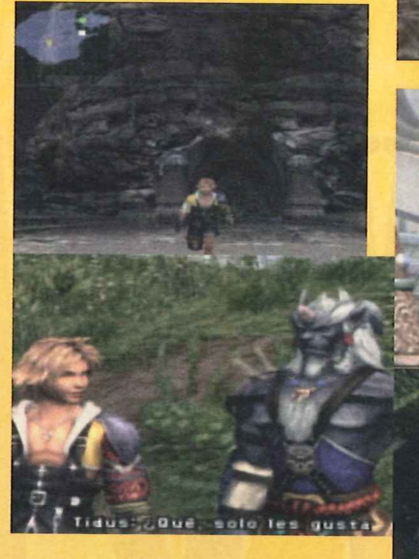
Pero resulta todavía más impresionante apreciar la genial utilización del *emotion engine* de la PlayStation 2 en los diversos protagonistas de *Final Fantasy X*. Pocas veces vais a poder encontrar unas expresiones faciales tan realistas y que consigan transmitir tantas emociones con un simple gesto. Pero el trabajo en el diseño de los pobladores de Spira no se queda, ni mucho menos aquí, ya que aspectos como el vestuario o el pelo también han sido cuidados al detalle. Es cierto que se nota una gran diferencia entre estos personajes principales y los secundarios y que las animaciones son demasiado acartonadas, pero el espectáculo visual que se desplegará ante nuestros ojos sólo puede llegar a compararse con joyas como *Metal Gear Solid 2* o *Devil May Cry*.

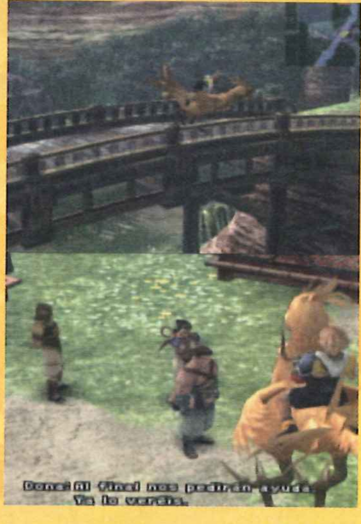




















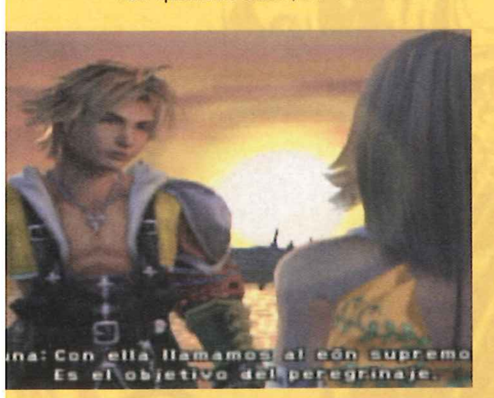


YUNA

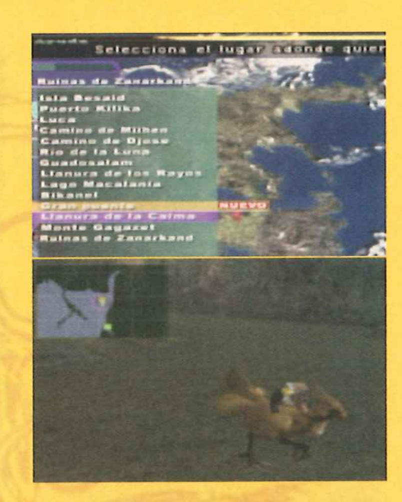


Siendo una invocadora, se supone que Yuna está dentro de la religión imperante en Spira. Sin embargo, no penséis ni por un momento que la protagonista va a portarse como una monja. Si su religión le prohíbe intimar con hombres, esta jovenzuela se salta las normas a la torera, porque desde el principio tiene un apego especial por Tidus. Su belleza y, sobre todo, el hecho de que tenga un ojo de cada color, cautivan enseguida a nuestro héroe y ambos protagonizarán una tórrida escena... para lo que estamos acostumbrados en los *Final Fantasy*, claro.

Una mención aparte merecen las escenas de vídeo a las que asistiremos en algunos momentos del juego. Ya ha dejado de ser noticia que en Square hay auténticos maestros en este campo, pero no podemos dejar de maravillarnos ante momentos tan espectaculares como el ataque de los legionarios y los *albhed* contra el malo malísimo Sinh o tan románticos y azucarados como el bañito a la luz de la luna de Tidus y Yuna (los dos vestidos, eso sí, porque para los más malpensados aclararemos que la 'X' del título significa 10). De todos modos, aunque los tiempos en que teníamos aquella extraña sensación al ver pasar a Cloud de ser un enano cabezón a un fornido guerrero en las escenas de vídeo de *Final Fantasy VII* han quedado atrás, en esta décima



POCAS VECES VAIS A PODER ENCONTRAR UNAS EXPRESIONES FACIALES TAN REALISTAS Y QUE CONSIGAN TRANSMITIR TANTAS EMOCIONES CON UN SIMPLE GESTO



parte tendréis una sensación similar. Resulta más que evidente que las escenas de vídeo y las generadas por la consola han sido trabajadas por equipos diferentes ya que, por poner un ejemplo, en las primeras Tidus cuenta con unos rasgos bastante más orientales que en las segundas.



HABLANDO SE ENTIENDE LA GENTE

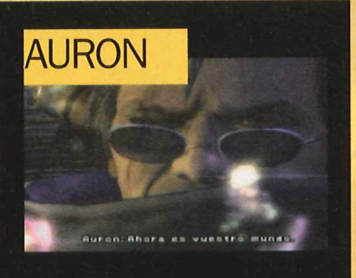
De todas formas, aparte de estos pequeños desdoblamientos de personalidad que parecen sufrir a veces los personajes, hay que reconocer que el hecho de contar por primera vez en toda la saga con voces, permite que todos y cada uno de los protagonistas cuenten con un carisma y una personalidad mucho más definida. Es una pena que estas

LULU

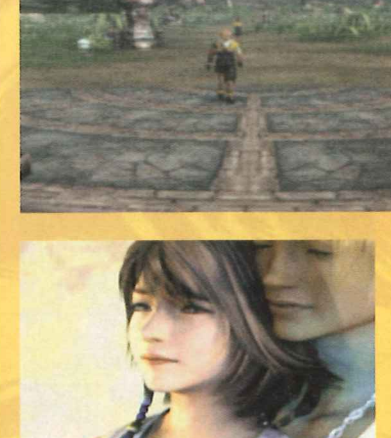


En un intento de adaptarse a los tiempos que corren, las féminas protagonistas de esta décima parte lucen unos modelitos nunca vistos en la saga. Quizá el mejor ejemplo de ello es el atuendo de Lulu. Espectacular escote, falda de diseño vanguardista compuesta por múltiples cinturones y joyas a tutiplén son sus signos de identidad. Pero además de lucir modelito será nuestra maga negra oficial y contará con la inestimable colaboración de los habituales *moguris* de la saga y de un *cactilio* como invitado especial. Su truncada historia de amor con el hermano de Wakka explica en parte su persistente frialdad.

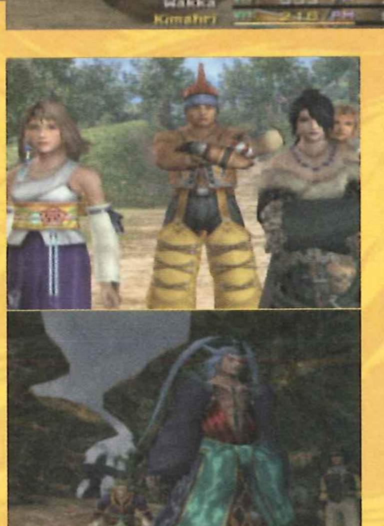
AURON



Todo *Final Fantasy* cuenta con un guerrero poderoso, que blande una espada dos veces más grande que él sin siquiera inmutarse. Esta vez le ha tocado el turno de encarnar este papel a Auron. Además de sus innegables habilidades en la batalla, su experiencia resultará vital para que los otros protagonistas culminen con éxito su misión. No en vano, hace diez años él acompañó al padre de Tidus y al de Yuna en otra batalla contra Sinh. Teniendo en cuenta su edad y su.... ejem... estado, la verdad es que se conserva bastante bien.









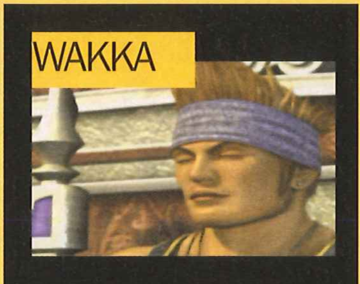


ES UNA PENA QUE LAS VOCES NO NOS VAYAN A LLEGAR DOBLADAS Y QUE A VECES LA VOZ NO SE CORRESPONDA CON EL MOVIMIENTO DE LA BOCA DEL PERSONAJE QUE ESTÁ HABLANDO

voces no nos vayan a llegar dobladas al castellano (nos tendremos que conformar con subtítulos en nuestro idioma) y que a veces la voz no se corresponda con el movimiento de la boca del personaje que está hablando, pero sin duda todos agradeceréis no tener que imaginar la voz de los protagonistas, tal y como sucedía hasta ahora. En el apartado musical, Nobuo Uematsu ha vuelto a realizar una labor excepcional. Los diferentes temas acompañan perfectamente la acción y volvemos a encontrar algunas clásicas melodías para los combates.

Sin embargo, hay muchos elementos que sí han cambiado en las batallas. Quizá el más destacable es la presencia de una barra que nos indica el orden de las acciones y la posibilidad de cambiar de personaje enmedio de las peleas. Esto le añade un mayor componente de estrategia a los combates, ya que es necesario combinar las habilidades de los personajes para salir victorioso, y además las Unidades de Desplazamiento para desarrollarlos sólo se obtienen si el personaje participa en la batalla.

WAKKA

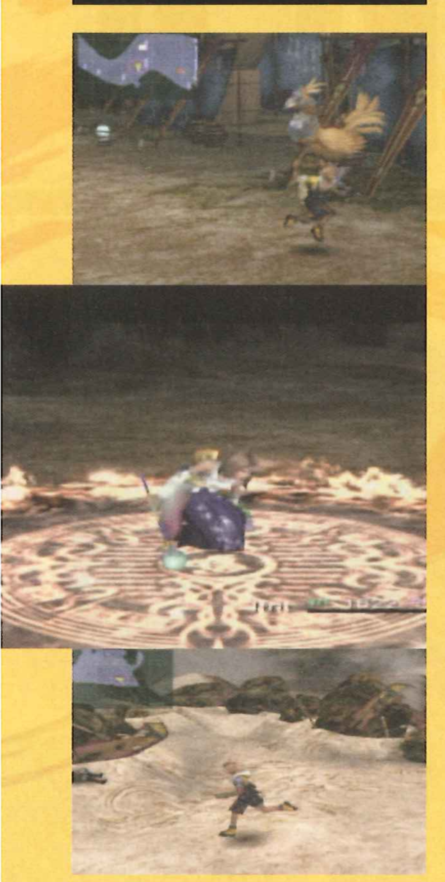


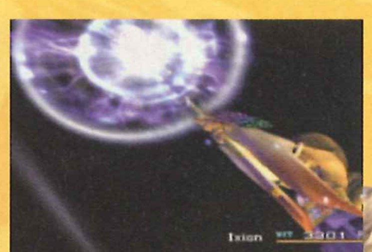
Su afición por el *blitzbol* le lleva a utilizar un balón de este deporte como arma. Por suerte tiene bastante más puntería que Raúl en el penalti que falló ante Francia en la pasada Eurocopa y sus ataques resultan de gran utilidad, sobre todo contra enemigos voladores. Tidus ocupará en su corazoncito el lugar de su hermano fallecido.

UN TABLERO QUE DA MUCHO JUEGO

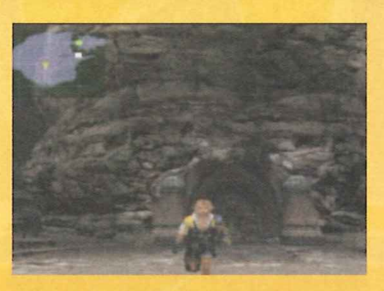
Entre las innovaciones de este *Final Fantasy X* destaca el sistema para ir desarrollando a los personajes. Aunque en cada entrega de la saga Square ha intentado introducir alguna novedad en este aspecto, lo cierto es que ahora ha optado por elaborar un sistema radicalmente diferente basado en un tablero de Esferas. Se acabó el ir consiguiendo puntos de experiencia que automáticamente mejoran los parámetros de nuestro personaje. En lugar de eso, la clave de este nuevo sistema está en las Unidades de Desplazamiento que conseguiremos al ir derrotando enemigos. Gracias a ellas nos podremos ir moviendo por el tablero y con los diferentes tipos de esferas que iremos consiguiendo en batallas o explorando escenarios, podremos activar cada una de las casillas. Las hay de nuevas habilidades, de vitalidad, de puntos de defensa, de fuerza...
Es una tarea bastante laboriosa pero, aunque cada personaje empezará aprendiendo las habilidades que puede utilizar de forma natural (la maga negra no empezará aprendiendo Cura, por ejemplo) una vez avancemos un poco iremos teniendo más libertad para desarrollar a los protagonistas como queramos.







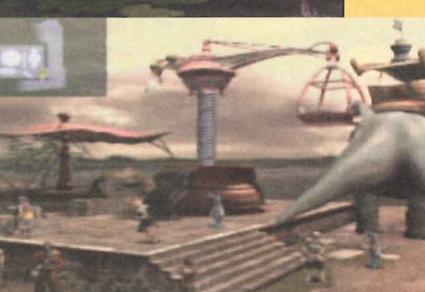










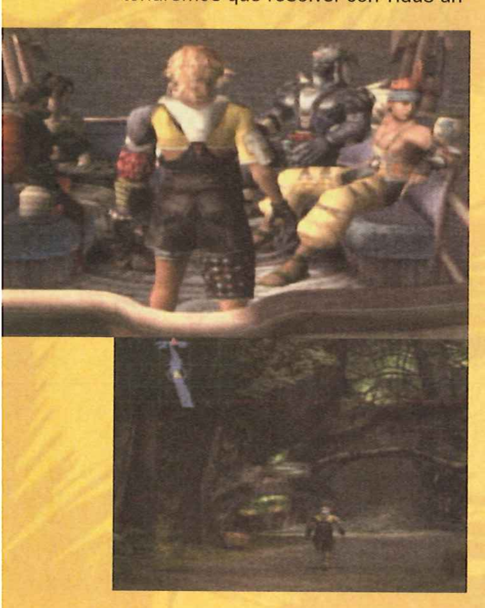


ACOSTUMBRADOS A QUE UN MUNDO EXTENSO SE ABRIERA ANTE NOSOTROS PARA QUE LO PUDIÉRAMOS EXPLORAR LIBREMENTE, SORPRENDE QUE ESTA VEZ ESE TÍPICO MAPA DEL MUNDO NI SIQUIERA EXISTA

Por supuesto, en *Final Fantasy X* no faltan los Guardian Forces, que en esta ocasión se llaman Eones y sólo pueden ser invocados por Yuna. La novedad en este sentido es que ahora debemos controlarlos como un personaje más e incluso es posible ir mejorando sus habilidades. Y la renovación del sistema de batallas ha afectado también a los típicos límites, que pasan a llamarse Turbos. Para realizarlos correctamente, es necesario pulsar un botón en el momento justo o apretar una combinación de teclas, al más puro estilo de los golpes especiales de Sabin en *Final Fantasy VI*.

EL CAMINO DE SPIRA

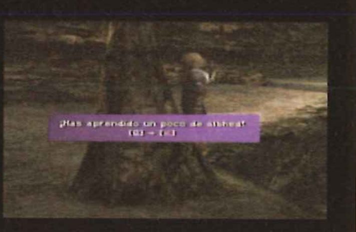
Como hemos dicho más arriba, la historia del juego se centra básicamente en acompañar a Yuna en su peregrinaje por varios templos, en los que irá haciéndose con el poder de invocar a distintos Eones. Al llegar a cada uno de los templos, tendremos que resolver con Tidus un



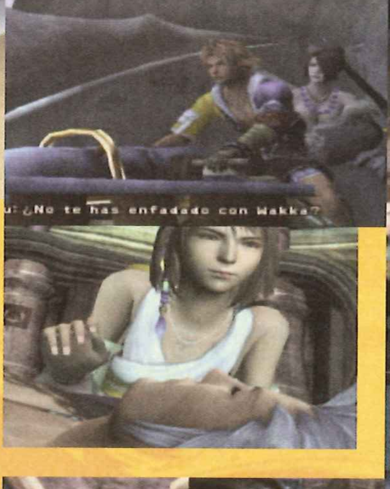
APRENDE ALBHED EN CÓMODOS FASCÍCULOS

PlanetStation **sección cultural les ofrece a continuación la mejor manera de aprender un nuevo idioma sin moverse de casa, con total libertad de horarios y sin necesidad de profesor particular. Para conseguirlo sólo es necesario disponer de una copia del juego *Final Fantasy X*, un poco de paciencia y algo de intuición para buscar por Spira una serie de diccionarios ocultos que vienen a ser los fascículos de nuestro curso. Gracias a estos diccionarios iremos descifrando cada una de las letras del lenguaje *albhed* y, de esta manera, acabaremos por entender un idioma que al principio del juego resulta totalmente incomprensible. El problema es que muchos de los volúmenes están escondidos en sitios inverosímiles y prácticamente es necesario rastrear cada rincón para dar con ellos. Y es que, ¿quién dijo que aprender idiomas era fácil? Si no que se lo digan a nuestro director Snatcher, que con su curso *English for Ligar in the Campings* no ha pasado del *Whats yor naim?*.**









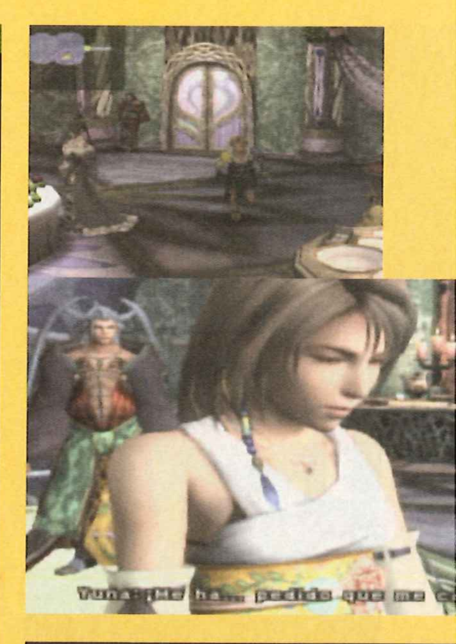
KIMAHRI

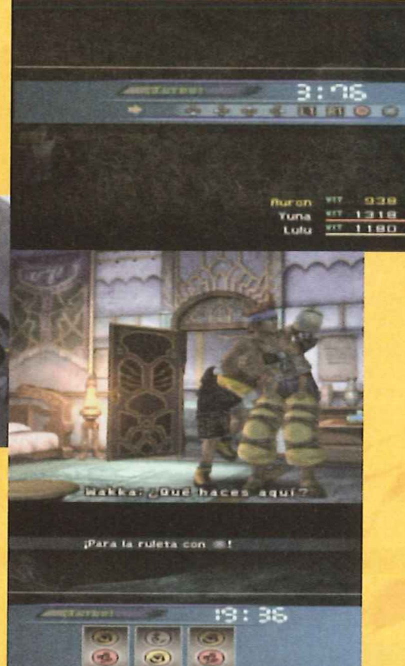


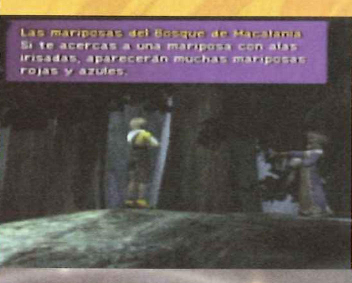
Este cruce entre Chewbacca y un pitufo hinchado a base de anabolizantes ha estado al lado de Yuna desde que era pequeña, así que es el guardián que más tiempo ha pasado con ella. De todas formas, teniendo en cuenta que es bastante parco en palabras (de hecho se pasa medio juego sin decir nada) no es muy difícil sospechar que con su incontenible verborrea Tidus habrá mantenido más conversaciones con ella en una hora que el bueno de Kimahri en diez años.





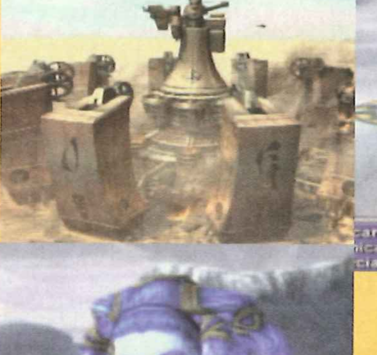


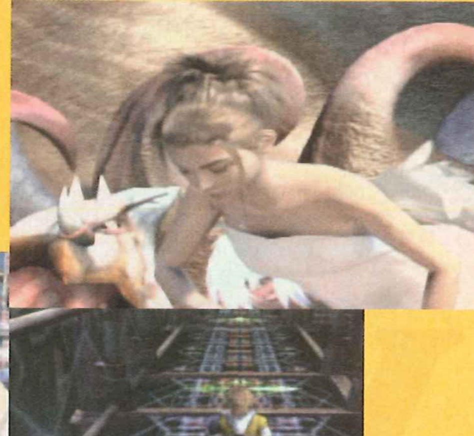












RIKKU

La alegre jovenzuela perteneciente a la raza *albhed*, que al principio parece el típico personaje que se dedica a robar y a decir unas cuantas tonterías, irá adquiriendo cada vez más importancia. Aunque no es precisamente el personaje más desarrollado, su habilidad con las máquinas será importantísima en algunas fases de la aventura. Además, será la llave para que nos reencontremos con el inevitable Cid, gracias al cercano parentesco que les une...

HAY TANTAS COSAS POR HACER QUE FINAL FANTASY PUEDE MANTENERTE OCUPADO DURANTE MUCHOS MESES, A PESAR DE QUE LA HISTORIA PRINCIPAL PUEDA COMPLETARSE EN UNAS 50 HORAS

puzzle relacionado con unas esferas, en una serie de pruebas que le otorgan algo más de variedad al clásico esquema de los *Final Fantasy*.

El problema es que *FF X* es posiblemente el juego más lineal de la saga. Acostumbrados a que un mundo extenso se abriera ante nosotros para que lo pudiéramos explorar libremente gracias al habitual plano, sorprende que esta vez ese típico mapa del mundo ni siquiera exista. Tan sólo hacia el final del juego podremos volver a anteriores localizaciones para dedicarnos a conseguir algún que otro extra.

Y es que, además del ya popular *blitzbol*, no faltan los habituales minijuegos y *side quests* de la saga de Square: paseos en chocobo, caza de monstruos, búsqueda de las armas definitivas de todos los personajes y de Eones ocultos... Hay tantas cosas por hacer que *Final Fantasy* puede mantenerte ocupado durante muchos meses, a pesar de que la historia principal pueda completarse en unas 50 horas.

Y además de todo esto, en la versión PAL podemos disfrutar de las mejoras incluidas en el *Final Fantasy International*, que van desde un nuevo sistema para el tablero de esferas

UN DEPORTE PASADO POR AGUA

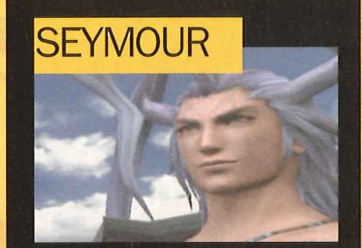
Después de sorprendernos con las surrealistas reglas del Tetra Master en *Final Fantasy IX*, Square ha decidido dejar a un lado los juegos de cartas y optar por ofrecernos en esta décima parte un minijuego estrella totalmente diferente: el *blitzbol*. Básicamente se trata de una mezcla entre un juego de waterpolo (si es que alguien se atreve a hacerlo alguna vez), los juegos de cartas y los simuladores futbolísticos basados en *Oliver y Benji*. Para entendernos, podemos movernos libremente por la esfera acuática donde tiene lugar el partido, pero al encontrarnos con un rival tendremos la posibilidad de utilizar varios menús para driblarlo, pasar, chutar... Dependiendo de nuestras estadísticas y de las suyas, nuestra acción tendrá más posibilidades de tener éxito. A partir de un cierto momento de la aventura, podremos regresar siempre que encontremos una esfera de grabación al estadio de *blitzbol* para echarnos unos cuantos partidillos. Si nos convertimos en auténticos *cracks*, seremos premiados con interesantes objetos



EN LA VERSIÓN PAL PODEMOS DISFRUTAR DE LAS MEJORAS INCLUIDAS EN EL *FINAL FANTASY INTERNATIONAL*, QUE VAN DESDE UN NUEVO SISTEMA PARA EL TABLERO DE ESFERAS HASTA LA BÚSQUEDA DE LOS EONES OSCUROS

hasta la búsqueda de los Eones Oscuros. Es de agradecer que, por una vez, los europeos podamos disfrutar con una versión más completa que la original japonesa (si pasamos por alto la pérdida de velocidad de esta versión claro), redondeada con un magnífico DVD de material extra. Aunque es cierto que el doblaje al castellano hubiera sido la guinda al pastel y que ciertos fallos que viene arrastrando la saga (los enfrentamientos con los monstruos siguen siendo aleatorios) se mantienen, *Final Fantasy X* es sin duda un juego imprescindible que retoma todo lo mejor de la serie de RPG por excelencia combinándolo con la potencia de la PS 2. Si el futuro de la saga va a ser así, esperamos que la Fantasía no tenga nunca Final.

SEYMOUR

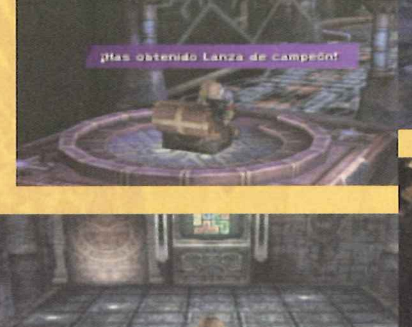


Ese pelo que se mantiene erguido desafiando las leyes de la gravedad, esa barriga *gilygilesca* que aunque parece cervecera es habitual en la raza de los Guados (que no Guarros) y ese aire misterioso son las tres señas de identidad por las que reconoceréis al malo más parecido a un ser de carne y hueso que encontraréis en el juego (todavía está por determinar de qué está hecho Sinh). Seymour también tiene su corazoncito y por eso le tirará descaradamente los tejos a Yuna para intentar casarse con ella... ¿o lo hará por interés?











ARRIBA
- IMPRESIONANTES EXPRESIONES FACIALES
- JUEGO PARA RATO
- LOS PERSONAJES HABLAN...

ABAJO
- ...PERO LO HACEN EN PERFECTO INGLÉS
- ESAS *PEACHO* DE FRANJAS
- MUY LINEAL

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	9
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

9,5

SQUARE, DE GIRA POR EUROPA

Pocas veces vamos a volver a tener ocasión de estar tan cerca de tantos 'pesos pesados' del mundo de los videojuegos. Aprovechando la inminente salida al mercado de *Final Fantasy X*, cuatro integrantes del equipo de desarrollo del juego se dieron un garbeo por Madrid y en *PlanetStation* no quisimos perder la oportunidad de verlos de cerca y de averiguar algunos detalles sobre el desarrollo de este título y, de paso, sobre los futuros planes de Square.

Yoshinori Kitase (director), Nobuo Uematsu (compositor e ídolo de masas en Japón en sus ratos libres), Shinji Hashimoto (productor) y Kazushige Nojima (guionista) fueron los representantes de la compañía japonesa que atendieron a la prensa nacional.

Después de que Hashimoto-san hiciera de maestro de ceremonias para explicarnos que habían decidido hacer un *tour* por Europa, por fin pudimos entrar en materia.

El maestro Kitase no dudó en echarle flores a la potencia de la PlayStation 2 al asegurar que estaban muy contentos con el resultado obtenido, aunque reconoció que podrán sacar más partido de la máquina en futuros proyectos al conocer más a fondo el *hardware*. Kitase explicó que el *look* de *Final Fantasy X* está bastante más cercano a los gustos asiáticos y que en general se trata de un juego menos oscuro que los anteriores.

En cuanto al espinoso tema del doblaje al castellano, la respuesta fue

EN CUANTO AL TEMA DEL DOBLAJE, LA RESPUESTA FUE QUE DOBLAR EL JUEGO A OTROS IDIOMAS HUBIERA SUPUESTO UN RETRASO AÚN MAYOR EN EL LANZAMIENTO DE *FFX*

exactamente la misma que Square ha dado oficialmente: doblar el juego a otros idiomas hubiera supuesto un retraso aún mayor en el lanzamiento de *FFX* y han preferido traducir simplemente los textos para lanzar el juego lo antes posible.

Los planes de Square para PS2 dentro del territorio europeo pasan ahora mismo por el lanzamiento de *Kingdom Hearts*, ese curioso RPG con personajes de Disney y de la saga *Final Fantasy* que está cosechando buenos resultados en Japón y que veremos muy pronto por aquí.

Otro tema que no dudaron en aclararnos fue la decisión de desarrollar juegos para otras plataformas. La realidad es que una nueva empresa de la que Square posee un 49% va a dedicarse a hacer títulos para otras consolas. El primer proyecto es una nueva versión del *Final Fantasy Tactics* para Game Boy Advance que ya apareció en versión PSX y que también llegará a Europa próximamente.





CHRONO CROSS TENDRÁ QUE ESPERAR

Vista la fiebre por volver a sacar viejas glorias de Square en versión PS One (FF VI, FF V, FF IV...), llevábamos algún tiempo preguntándonos si *Chrono Cross* va a contar próximamente con una versión PAL. Mucho nos tememos que por ahora esta joya que la compañía japonesa creó en su día para PSX no va a visitar Europa ya que, con toda la diplomacia que les caracteriza, los representantes de Square que visitaron Madrid respondieron con una negativa ante esa pregunta. La razón es que realizar una versión PAL de un juego NTSC es bastante costoso, y por eso el juego sí se puso a la venta en su día en Estados Unidos (os recordamos que, al igual que en Japón, allí también se utiliza el sistema NTSC) y no en Europa. Parece que desde Square no creen que el juego pudiera alcanzar las suficientes ventas como para amortizar la conversión.

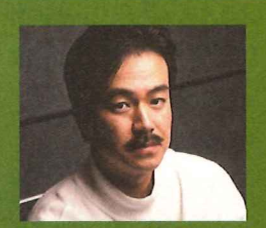


QUINCE AÑOS DE FANTASÍAS

Corría el año 1987 cuando un tal Hironobu Sakaguchi ideó un juego llamado *Final Fantasy* para salvar de la quiebra a su empresa, Square. Seguramente no podía ni llegar a imaginarse que, quince años después, la saga iniciada por aquel lejano RPG tendría millones de seguidores en todo el mundo que esperan con ansiedad el lanzamiento de cada nuevo episodio. En las siguientes páginas podréis encontrar el pasado, el presente y el futuro de esta serie de juegos de rol, para que podáis entender un poquito más este asombroso fenómeno de masas que es *Final Fantasy*.



LOS INSTIGADORES DE FINAL FANTASY

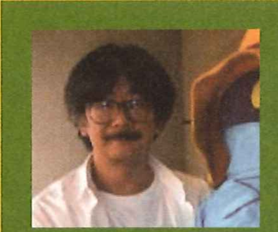


HIRONOBU SAKAGUCHI

APODO *The Boss*
PROFESIÓN Productor
JUEGOS *Final Fantasy I-X*

Si no hubiera nacido Sakaguchi, seguramente tampoco hubiera aparecido nunca *Final Fantasy*. Él fue quien tuvo la idea de imitar el *Dragon Quest* de Enix y quien se encargó del proyecto, creando una de las sagas más duraderas y boyantes de la historia del videojuego. Si la serie ha mantenido una identidad más o menos perdurable, es gracias a que Sakaguchi ha supervisado todos y cada uno de los capítulos de *FF*.

"QUIERO HACER UN JUEGO TAN BUENO QUE SI SE LO ENSEÑO A ALGUIEN, SE SIENTA TOCADO PROFUNDAMENTE"

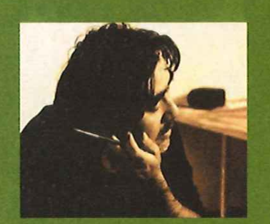


NOBUO UEMATSU

APODO Reciclar Música Mola
PROFESIÓN Compositor
JUEGOS *Final Fantasy I-X*

Aunque tiene la curiosa afición de autoplagiarse de forma cada vez más habitual, una gran parte de la personalidad de *Final Fantasy* proviene de las melodías de Uematsu. Desde luego, si se le llama 'el John Williams de los videojuegos' es porque su música está entre la más cuidada y magistral de la industria consolera. Es más: ¿qué sería de la escena de la ópera de *FFVI* sin la magistral composición que en ella introdujo?

"AÚN NO HE HECHO NADA DE LO QUE ME SIENTA TOTALMENTE SEGURO"

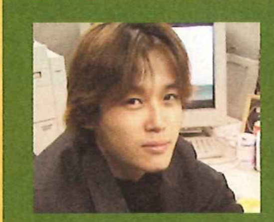


YOSHITAKA AMANO

APODO El Que Dibuja Raro
PROFESIÓN Diseñador de personajes
JUEGOS *Final Fantasy I-VI, IX*

El trazo complejo y exquisito de Amano dio vida a los escenarios medievales de los inicios de la serie, creando además visualmente elementos tan característicos de *FF* como los chocobos, los moogles o los Guardian Forces. Con el 'retorno medieval' de *FFIX* se le contrató de nuevo, aunque los posteriores retoques de Nomura le hicieron perder toda su personalidad a sus diseños.

"EN LOS VIDEOJUEGOS, UNO PUEDE CAMBIAR LAS COSAS QUE LE RODEAN A PROPIA VOLUNTAD"



TETSUYA NOMURA

APODO ¿Dónde Está Mi Imaginación?
PROFESIÓN Diseñador de personajes
JUEGOS *Final Fantasy VIII-X*

Cuando la saga dio el salto a PSX, los mandamases de Square se plantearon una cosa: los dibujos de Amano eran demasiado ricos para pasarlos a 3D, por lo que se buscó a un diseñador de trazo más sencillo... más manga, vamos. Quién mejor, pues, que Nomura, que desde entonces se ha responsabilizado de darle unidad al look visual de *FF* (nunca mejor dicho, porque desde entonces todos los protagonistas parecen clones).

"LO QUE HAY DENTRO DE LOS PERSONAJES TAMBIÉN ES MUY IMPORTANTE"



HIROMICHI TANAKA

APODO El Olvidado
PROFESIÓN Director
JUEGOS *Final Fantasy I-III*

Uno de los errores más habituales entre los aficionados es pensar que Sakaguchi dirigió los primeros *FF*, cuando en realidad esa labor, mientras la saga permaneció en NES, la ejerció Hiromichi Tanaka. Actualmente Tanaka está desvinculado de la saga, pero sigue participando en proyectos de Square como productor ejecutivo o supervisando las batallas de RPGs como *Xenogears* o *Chrono Cross*.

"ÚLTIMAMENTE APARECEN MUCHOS JUEGOS DIRIGIDOS A UN PÚBLICO ADULTO"



YOSHINORI KITASE

APODO Eh, Que Dirijo Yo
PROFESIÓN Director
JUEGOS *Final Fantasy V-VIII, X*

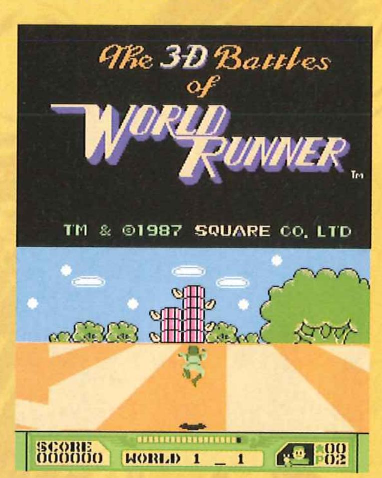
Otro gran currante cuyo nombre siempre se ve ofuscado por el de Hironobu Sakaguchi. A poco que observe uno los juegos dirigidos por Kitase (especialmente a partir de *FFVII*, cuando la técnica le dejó hacer mayores virguerías), uno nota su intención inicial de dedicarse al cine, un poco como Kojima. Aunque en *FF IX* fue sustituido por Hiroyuki Itou, ha vuelto para dirigir la entrada de la saga en PS2.

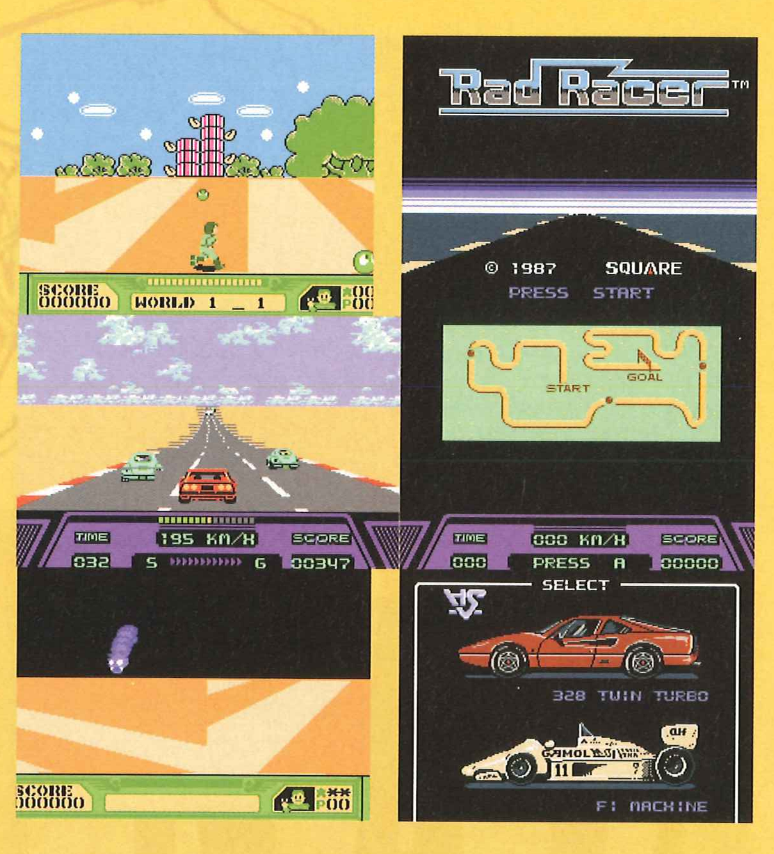
"EN *FFX* VAMOS POR OTRO CAMINO. ESTA VEZ LA MAGIA TENDRÁ UN ESTILO MÁS 'FANTASIOSO'"

ANTES DEL FINAL DE LA FANTASÍA

Squaresoft nació en el año 1983 como parte de una compañía de desarrollo más grande denominada Denyuusha, y un par de años después empezó a encargarse de la programación de títulos para NES, creando dos de los juegos más divertidos de la época: *3-D WorldRunner* y *Rad Racer*, ambos fuertemente influidos por el trabajo de Yu Suzuki para Sega. El primero era muy parecido a *Space Harrier*: el protagonista era enfocado por la espalda y tenía que atravesar unos escenarios presentados en una falsa perspectiva tridimensional, aunque aquí el héroe corría por el suelo y había cierto toque plataformero. Quizá lo más destacable del juego es que si apretabas "Select" podía jugarse con unas gafas 3-D (y supuestamente funcionaba). En cuanto a *Rad Racer*, las similitudes con Out Run son más que notables, con la excepción de que podían elegirse dos coches (un 328 Twin Turbo o un Fórmula 1) y, a partir de los 100 km/h, el turbo era infinito. También podía jugarse con las gafas 3-D, pero era menos efectivo en ese sentido que 3-D World Runner.

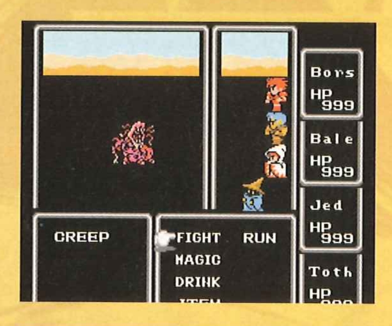
No obstante, las ventas de Square eran ínfimas, y pronto la empresa se puso al borde de la quiebra. Desesperados, los productores le dieron a uno de sus empleados la posibilidad de hacer un último juego con la esperanza de reflotar la empresa. El hombre se llamaba Hironobu Sakaguchi. El juego, *Final Fantasy*. El resto es historia.

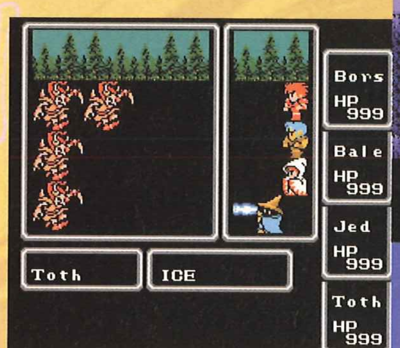


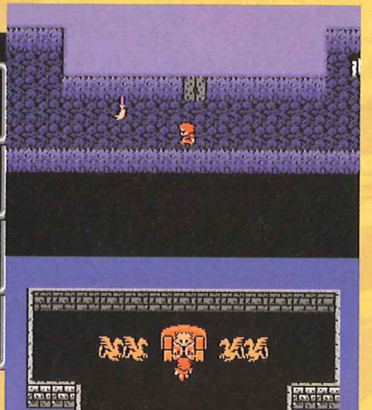


FINAL FANTASY









PLATAFORMA **NES**
AÑO **1987**

Aprovechando el exitazo que la saga *Dragon Quest* estaba consiguiendo en Japón, Sakaguchi decidió recuperar ese estilo de RPG por turnos (con sus fases de exploración de mazmorras, claro), aunque envolviéndolo en una historia mucho más compleja, obra de Kenji Terada. Ésta ya tenía toda la epicidad característica de la saga, y nos ponía en la piel de los cuatro míticos Guerreros de la Luz (elegibles entre un Guerrero, un Ladrón, un Cinturón Negro, un Mago Rojo, un Mago Blanco y un Mago Negro calcadito al Vivi de *FFIX*), que debían reinstaurar el equilibrio en el mundo recuperando la luz robada de los cuatro orbes mágicos… aunque tuvieran que viajar en el tiempo para conseguirlo.

Técnicamente *Final Fantasy* se ha quedado muy desfasado con el paso de los años, y es que, sinceramente, no era muy brillante en ese aspecto (un tal Kojima hacía por entonces maravillas con MSX gracias a *Metal Gear*)… además, su dificultad era demasiado extrema y su sistema de combate resultaba soporífero y nada dinámico. ¿Por qué tuvo tanto éxito (y, de paso, salvó a Square de la ruina), entonces? Pues aparte de porque abrió camino a un tipo de RPG más adulto, es un juego que, con un poco de esfuerzo por parte del usuario, puede llegar a enganchar muchísimo… y además, qué demonios, tiene unos magníficos diseños de Yoshitaka Amano y una música fascinante de Nobuo Uematsu, que no es poco.

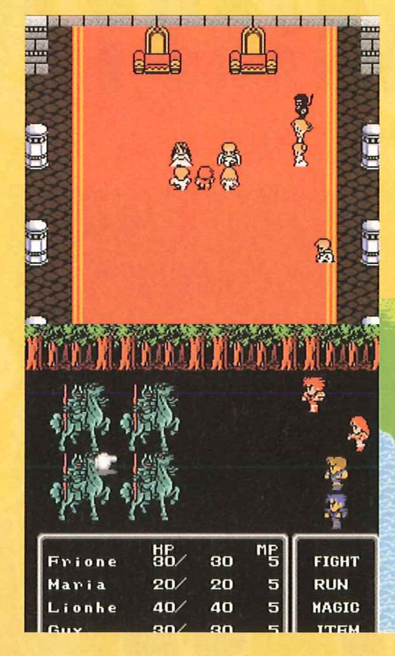


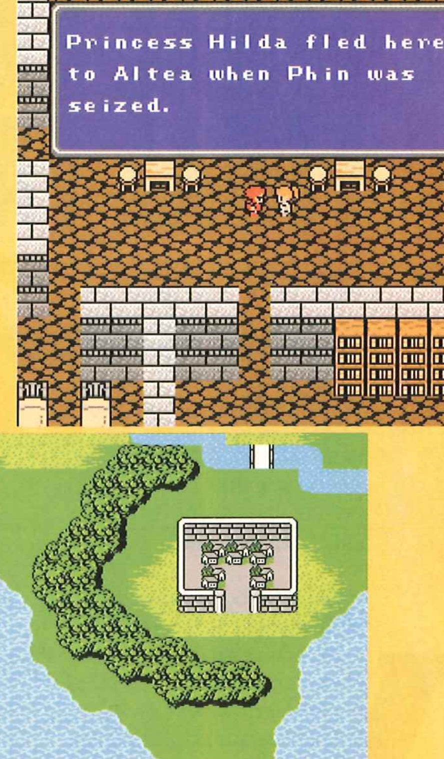
FINAL FANTASY II

PLATAFORMA **NES**
AÑO **1988**

Después de la jugada magistral que supuso *FF*, Square no perdió la oportunidad de seguir aprovechando el filón y produjo una secuela que mejoraba en todo lo posible al original. Sin ir más lejos el nivel gráfico se refina de forma notable, haciendo este RPG mucho más agradable visualmente; se mejora el engorroso sistema de combate, ahora más manejable; y se crean, por fin, unos protagonistas fijos con una personalidad marcada, en lugar de los 'seleccionables' de su antecesor.

Por si fuera poco, la saga va echando sus raíces al producirse las primeras apariciones de elementos tan reconocibles como las armas de *mithril*, el hechizo Ultima, los chocobos, los Guardian Forces, el irrenunciable Cid, los caballeros Dragoon... no obstante, *FFII* falla en su supuesta gran aportación, un sistema de experiencia basado en la habilidad en el combate. Vamos, que cuanto más y mejor combatías, más y más rápidamente subías de nivel, haciendo la mecánica repetitiva, pesada y ralentizante. Aun así, este segundo *FF* vale la pena aunque sólo sea por su oscura y deprimente trama: cuatro huérfanos, Frionel, Guy, Maria y Lionheart, que han perdido a sus padres a manos del Imperio Baramekia, se unen a la resistencia comandada por la maga Hilda y el ladrón Paul para descubrir que hay fuerzas oscuras mucho más poderosas de lo que pensaban...





FINAL FANTASY III



PLATAFORMA **NES**
AÑO **1990**

Square no podía haber elegido una mejor forma de despedir su saga más emblemática de la 8 bits de Nintendo que este magnífico RPG, que aprovecha a fondo sus 3 megas para conseguir uno de los mejores juegos de rol de la plataforma. Además, fue este *FFIII* el que introdujo en la saga la elección de oficios para los personajes, intercambiables en cualquier momento de la aventura y seleccionables de una lista que iba aumentándose a medida que se recogían los habituales cuatro cristales mágicos.



Lástima que, quizá debido a ello, los cuatro huérfanos protagonistas (de nuevo 'Guerreros de la Luz') carecieran de personalidad propia y fueran una especie de masa unitaria y sin mucho atractivo. Eso afectó también a la historia, mucho más prototípica e infantil que la de *FFII*, pese a los saltos dimensionales y a la decisiva intervención de la versión oscura de los protagonistas. La aventura está llena de un tono épico que, aunque resulta atractivo, es quizás demasiado superficial. No obstante, todo esto se olvida fácilmente gracias a la bestial jugabilidad del cartucho, el mejor en ese aspecto de todas las entregas de 8 bits de la saga, sobre todo por culpa de un mejoradísimo sistema de combate que (pese a estar a años luz de las maravillas conseguidas por *Grandia*) hacía la exploración de mazmorras mucho más amena.

FINAL FANTASY ANTHOLOGY FINAL FANTASY IV

LA FANTASÍA EN COLORES

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**RPG**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**SQUARE**
EDITOR	**SQUARE**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**29'99 EUROS**

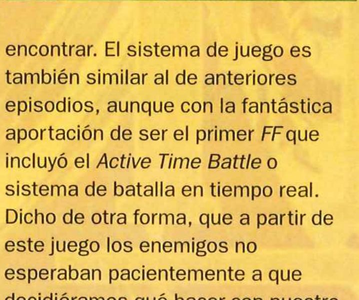
El caballero oscuro Cecil, cansado de robar cristales mágicos a personas inocentes, decide pedirle explicaciones a su señor, el Rey Baron. Esta decisión le llevará a ser considerado un proscrito y a enfrentarse a su antiguo señor en una carrera por localizar cuatro poderosos cristales que decidirán el destino del planeta...

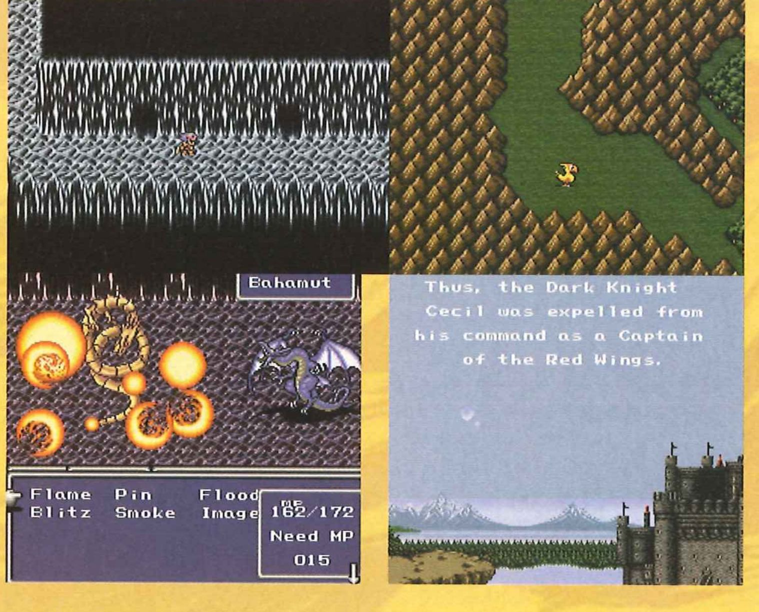
Éste era el punto de partida de *FFIV*, el primer juego que Square programó para Super Nintendo en 1991 además de ser el título que abre *FF Anthology*, el pack que Sony ha creado para contentar a los fans más acérrimos de la saga (y para aprovechar el tirón comercial de *FFVI*, no nos vamos a engañar). Este RPG parte con un grave problema: que los once años que tiene encima son una eternidad en el mundo de las consolas. Y se nota básicamente en la parte técnica del juego, que nos presenta unos personajes hiperpixelados y un entorno gráfico que en general no es muy superior al de las consolas de 8 bits, excepto por una definición algo superior y un aumento de los colores en pantalla. Problemas que tienen equivalencias en el manejo de los personajes (algunos de los cuales se parecen entre sí como ovejas clonadas) y en la pobreza de las animaciones. Pero seamos sinceros, es un *FF*, y las virtudes que Square ha sabido dar a cada uno de los episodios de la saga también están presentes en éste.

Para empezar la historia (aunque bastante más convencional que la de *FFVI* o *FFVII*) está muy bien construida y contiene todos esos giros y descubrimientos sorprendentes que cualquier adicto a la serie espera

LA HISTORIA (AUNQUE BASTANTE MÁS CONVENCIONAL QUE LA DE *FFVI* O *FFVII*) ESTÁ MUY BIEN CONSTRUIDA Y CONTIENE TODOS ESOS GIROS Y DESCUBRIMIENTOS SORPRENDENTES QUE CUALQUIER ADICTO A LA SERIE ESPERA ENCONTRAR

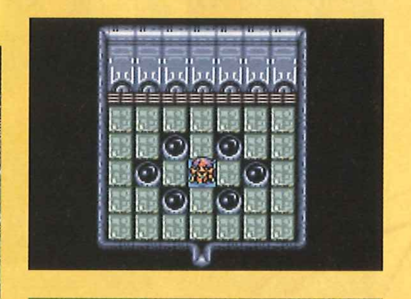
encontrar. El sistema de juego es también similar al de anteriores episodios, aunque con la fantástica aportación de ser el primer *FF* que incluyó el *Active Time Battle* o sistema de batalla en tiempo real. Dicho de otra forma, que a partir de este juego los enemigos no esperaban pacientemente a que decidiéramos qué hacer con nuestro turno, sino que obligaban al jugador a decidir deprisa sus comandos en los combates. Esto supuso una revolución en su momento, aunque hoy en día los aficionados a los RPGs están más acostumbrados a dicho sistema que a ver a Jesús Gil por los juzgados de Marbella. Además, el juego cuenta con detalles que harán las delicias de los más nostálgicos, como los tutoriales que se desarrollan en clases repletas de simpáticos magos negros y blancos. En dichas clases también es posible cambiar el nombre de los personajes controlables tantas veces como queramos, algo que no se ha repetido en ningún otro *Final Fantasy* (lógico, vista su utilidad).











ARRIBA

- ARGUMENTO SÓLIDO
- SISTEMA DE JUEGO *MADE IN* SQUARE
- ES UN FINAL FANTASY

ABAJO

- PARTE GRÁFICA PREHISTÓRICA
- SONIDO DEL PLEISTOCÉNICO
- ESOS PERSONAJES CALCADITOS ENTRE SÍ...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8
VIDILLA	7



FINAL FANTASY ANTHOLOGY FINAL FANTASY V

¡¡METEORO VAAAA!!

Final Fantasy V es una buena razón para hacerse con *FF Anthology*. Para empezar, éste sí que parece un juego de Super Nintendo y no un título de NES algo maquillado como su antecesor (sin desmerecer a *FFIV*, que también tiene sus virtudes). Pero es que este capítulo ya muestra todas las características que se ampliarán y se llevarán a lo más alto en el magistral *FFVI*.

Para empezar, la historia de *Final Fantasy V* es arrebatadora desde su mismo inicio, cuando un grupo de personajes totalmente desconocidos se ven obligados a unirse debido a la caída de un meteorito. En su viaje tendrán que hacer frente a nuevos cataclismos provocados por la explosión de los cuatro cristales mágicos, descubriendo que detrás de todo está un personaje retorcido y malvado llamado ExDeath, que sueña con dejar el mundo más limpio de seres humanos que una conferencia de José María Aznar en pleno Polo Sur. Pero es que además, la trama está mejor desarrollada que nunca, ya que por fin desaparecen los densos rótulos que aparecían al principio de los otros *FF* para explicar de qué iba la cosa, confiando ahora en que los diálogos entre los personajes llevaran el argumento adelante.

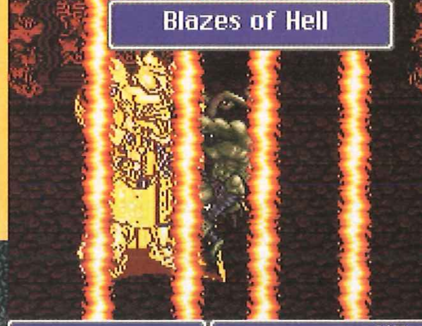
La historia también se beneficia de las enormes mejoras técnicas que Square introdujo en el juego. En especial del sonido, ya que éste es el primer capítulo de la saga que cuenta con una auténtica banda sonora en lugar de los típicos pitidos propios de las consolas de 8 bits. Estas melodías, obra de un pletórico Nobuo Uematsu, están perfectamente integradas y transmiten con eficacia las sensaciones de tensión, peligro e incluso hilaridad que se producen a lo largo del juego.

Además la mejoría gráfica (que deja a la altura del betún a su inmediato precedente) permite a los programadores recrear un mundo mucho más definido, con unos *sprites* de tamaño considerable y unos

ÉSTE ES EL PRIMER CAPÍTULO DE LA SAGA QUE CUENTA CON UNA AUTÉNTICA BANDA SONORA EN LUGAR DE LOS TÍPICOS PITIDOS PROPIOS DE LAS CONSOLAS DE 8 BITS

escenarios de lo más preciosistas. Pero lo más increíble son las 'reacciones' de los personajes (lo de aquellos tiempos no se podía calificar de expresiones faciales: faltaba mucho para *Shenmue*), que por fin son capaces de reflejar alegría, miedo o tristeza, lo que permite que *FFV* empiece a mostrar ese sentido del humor que, a partir de ese momento, arraigaría en la saga.

Si a esto le unimos un control mejorado y uno de los sistemas de progresión de personajes más recordados de la saga (que mejora increíblemente el 'sistema de trabajo' de *FFIII*), la conclusión es que los jugones de PS One tienen motivos para sentirse más contentos que Holybear cuando el camarero del Bar Budo le trae a sus quince raciones diarias de calamares en su tinta... y es que cuentan con otro gran RPG de Square que jugar en su gris de Sony.











ARRIBA
- GRÁFICOS BONITOS Y COLORISTAS
- SISTEMA DE PROGRESIÓN FÁCIL Y DIVERTIDO
- ¡OLÉ POR UEMATSU!

ABAJO
- EL PASO DEL TIEMPO
- NO LLEGA A LA ALTURA DE *FFVI*
- QUE NO TE GUSTA LA SAGA...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8

FINAL FANTASY VI

PLATAFORMA **SUPER NINTENDO**
AÑO **1994**

Si se puede decir que la saga *Final Fantasy* ha vivido un cénit, una cota a partir de la cual la calidad de la serie no ha podido subir más arriba, ése es sin duda *FFVI*. Más tarde la serie ha podido mejorar muchísimo a nivel técnico o se ha podido refinar el sistema de combate, pero ningún otro *FF* ha alcanzado las mismas cotas de madurez argumental, desarrollo de personajes, profundidad de juego, y sobre todo, de encanto. Es imposible no dejarse fascinar por el irresistible elenco de personajes que pueblan *FFVI*, una galería de doce protagonistas llenos de carisma y una personalidad clara y perfectamente definida.

Ningún otro RPG (con la honrosa excepción del maravilloso *Chrono Trigger*) ha explotado tan a fondo el *hardware* de Super Nintendo, utilizando con absoluta maestría innovaciones técnicas de la época como el Modo 7 y los *scrolls* paralelos. Pocas veces ha estado Nobuo Uematsu tan inspirado, sobre todo en esa antológica escena de la ópera. ¿Y qué decir del trabajo de Yoshitaka Amano, antes de que Tetsuya 'Sólo sé diseñar un tipo de protagonista' Nomura se hiciera cargo de la saga? Es la magia de las pequeñas piezas que encajan perfectamente entre sí para formar una inmensa obra maestra. Una obra maestra que aún supera a muchos RPGs modernos y que tenemos la suerte de poder jugar en nuestra PS One.





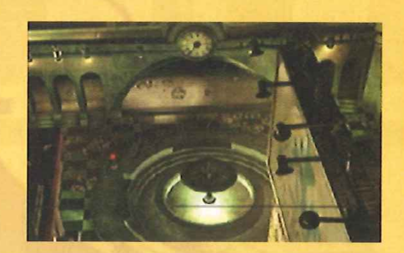


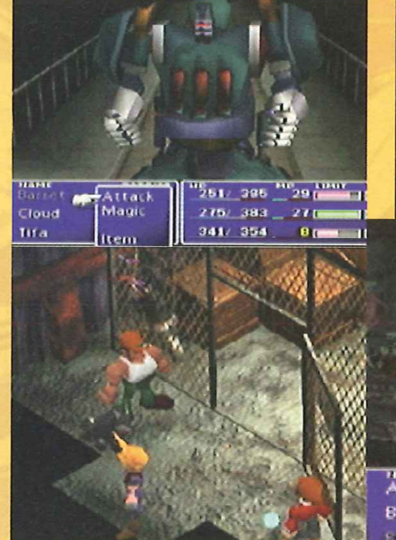
FINAL FANTASY VII

PLATAFORMA **PSX**
AÑO **1997**

El desembarco de la saga *FF* en la gris de Sony (tras el enfrentamiento de Square con Nintendo) supuso el mejor ejemplo de lo que debe ser la evolución de una saga. *Final Fantasy VII* dotaba por fin a la serie de un aspecto realmente 3D, introduciéndonos en un mundo increíblemente inmenso, lleno de poblaciones de estética totalmente diferente (nada de las estancias idénticas de títulos anteriores) que albergaban personajes igualmente variopintos. Aunque, sin duda, lo más impresionante fue la introducción de mejoras técnicas que ponían a *FFVII* a años luz de lo visto hasta entonces en un juego de rol, como unas animaciones maravillosas y unos movimientos de cámara en las batallas totalmente innovadores, acercándonos y alejándonos de los personajes según conveniera.

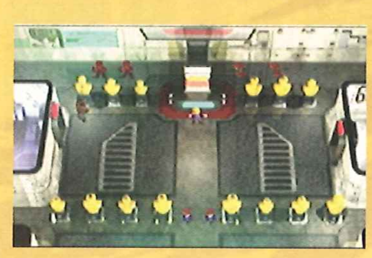
Además, la historia del juego aún no ha sido superada por ninguna de sus secuelas (quizá solamente *FFVI* tiene mejor argumento), sobre todo por la presencia del misterioso Sephirot, un espadachín de pelo blanco que pasaba de estar muerto y congelado para su experimentación a comerse totalmente al resto de los protagonistas. Sin duda, resultó ser el personaje más redondo y uno de los mejores y más carismáticos 'malos' de la historia de los videojuegos.









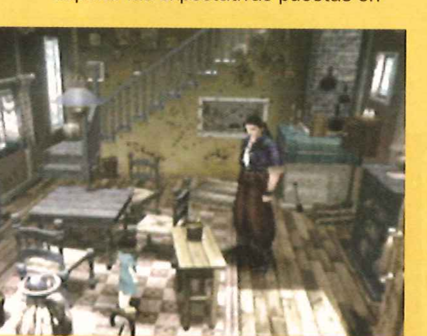


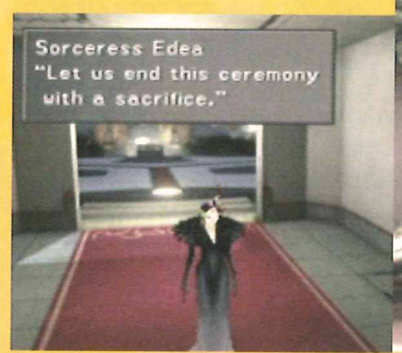
FINAL FANTASY VIII

PLATAFORMA **PSX**
AÑO **1999**

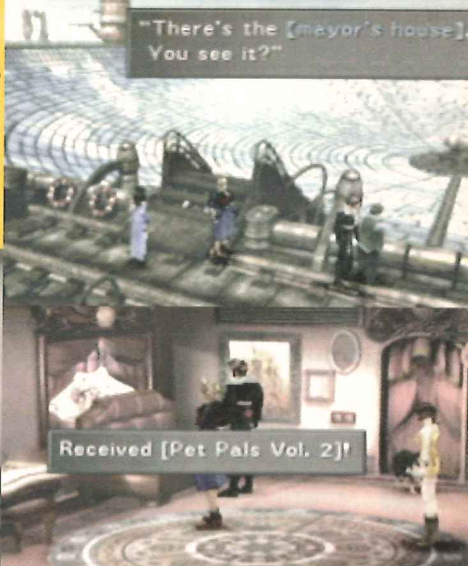
Después del enorme éxito de *Final Fantasy VII*, todo el mundo esperaba con ansiedad ponerle las manos encima al primer capítulo de la saga que estaba pensado exclusivamente y desde el principio para los 32 bits de Sony. Y para la ocasión, Square estuvo tan brillante o más que de costumbre, consiguiendo superar las expectativas puestas en él. Jugablemente *FFVIII* es una rara avis dentro de la saga, ya que contaba con extrañas innovaciones que lo alejaban de la mecánica más tradicional de los RPG. Sus archiconocidos protagonistas eran 'Seeds', soldados de élite que sólo podían ganar dinero mediante el sueldo que percibían regularmente. No había puntos de magia, sino que debían 'robar' ésta a los enemigos, y lo que realmente fortalecía a los personajes, más allá de los niveles de experiencia, era enlazar magias poderosas mediante la ayuda de los omnipresentes Guardian Forces, las espectaculares (y a veces demasiado pesadas) invocaciones del juego.

Gráficamente, y con el permiso de *Metal Gear Solid*, *FFVIII* fue de lo mejorcito de su época. Los escenarios prerrenderizados y los modelos poligonales estaban a años luz del anterior capítulo y los vídeos en CG, simplemente, eran lo mejor que se había visto reproducido en consola alguna. De hecho, fue el primer título que combinaba magistralmente CG y polígonos en muchas y magistrales secuencias de acción. Todo ello estaba arropado por una historia impecablemente resuelta, dinámica, coherente y que se alejaba de los bostezos ecológicos de *FFVII* proponiendo como tema central el Amor. Su sólido argumento muchas veces se 'tragaba' literalmente a muchos personajes, como fue el caso del decepcionante malo de la historia, Seifer.









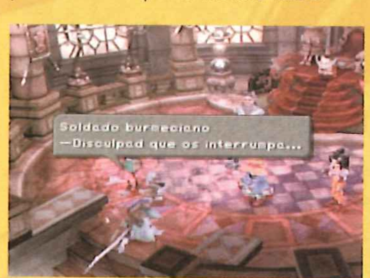
FINAL FANTASY IX

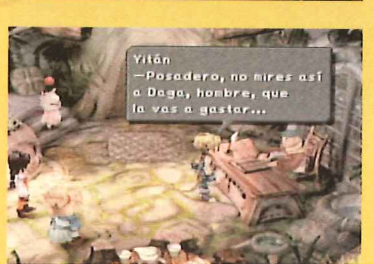
PLATAFORMA **PSX**
AÑO **2001**

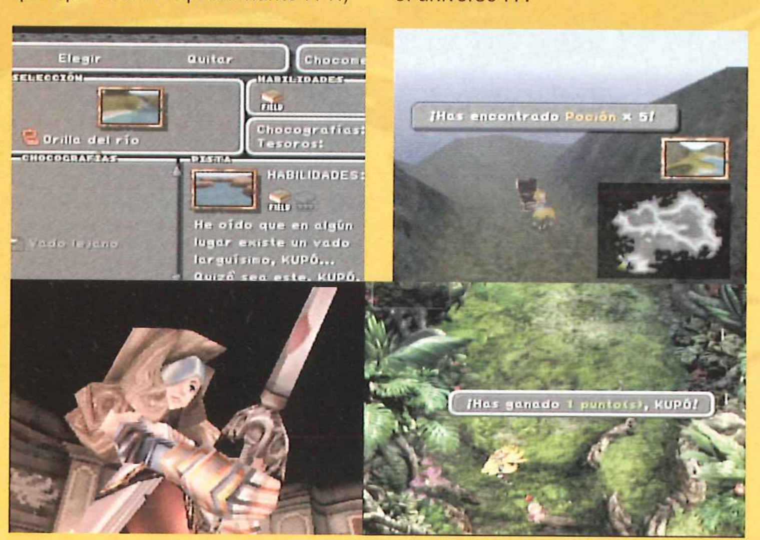
Tras la experiencia de utilizar personajes más estilizados en la octava parte de la serie, Square optó por adoptar una estética mucho más *cartoon* en la despedida de la saga *FF* de la gris de Sony. Esto contribuyó enormemente a convertir a *FFIX* en un RPG bastante menos épico y metafísico que su predecesor... por lo menos hasta que, en un extraño giro, la historia cambiaba radicalmente en el tercer CD. Del extraordinario trabajo gráfico (se nota muchísimo la *mano* de Yoshitaka *Amano* en el diseño... es un chiste fácil, pero alguien tenía que hacerlo) se vieron beneficiados unos personajes tan entrañables como el ladronzuelo Yitán, la glamourosa princesa Garnet o el impagable mago negro Vivi.

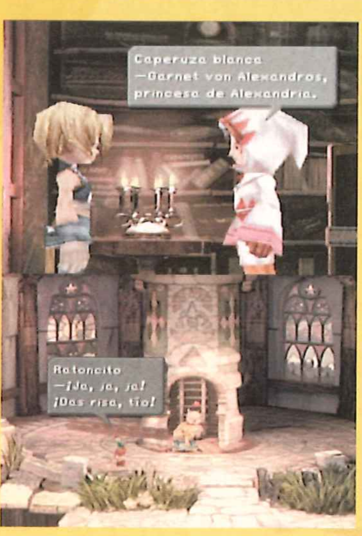
El broche de oro de los *FF* en PSX (o así pensábamos nosotros hasta que apareció el impresionante *FFVI*) apostaba desde el principio por un descacharrante sentido del humor que se vio beneficiado por una traducción genial (impagable ver a Garnet asegurando que está 'Guay del Paraguay'). Además, tanto el sencillo sistema de habilidades como el hecho de volver al clásico sistema de profesiones contribuyó a que este RPG resultara bastante más sencillo y asequible para todos los que quisieran introducirse, aunque de forma un tanto tardía, en el universo *FF*.









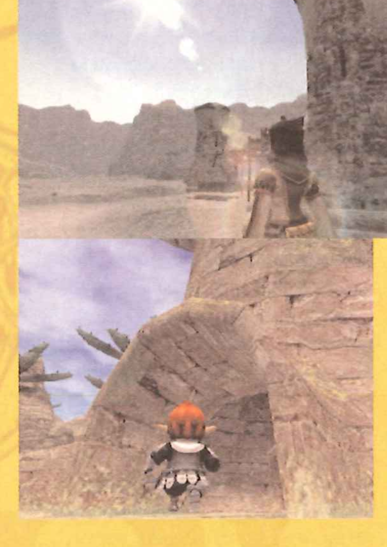


FINAL FANTASY XI

PLATAFORMA **PS2**
AÑO **2002**

Aunque Sakaguchi y compañía siempre tengan los garbanzos asegurados gracias a las ventas que les proporciona la saga *FF*, de vez en cuando se embarcan en proyectos más arriesgados, como películas de animación con finales metafísicos e incomprensibles o RPGs para jugar en línea al más puro estilo del *Phantasy Star Online* de Sega... Precisamente éste es el caso del juego que nos ocupa: *Final Fantasy XI*.

Al igual que en aquella obra maestra del Sonic Team para Dreamcast, en *FFXI* tendremos que crear un personaje desde cero (por el que, por cierto, hay que pagarle a Square 100 yenes mensuales), escogiendo raza, sexo, lugar de origen e incluso profesión. Y es que los desarrolladores de Square han decidido retomar el sistema de trabajos utilizado en *FFIII* y *FFV*, pudiendo escoger entre los seis básicos (guerrero, ladrón, monje, mago blanco, mago rojo o mago negro) para con el tiempo poder acceder a las evoluciones de éstos (caballero, invocador, poeta, ninja, samurai, pistolero, cazador, caballero oscuro o cuidador de bestias). No obstante, podremos cambiar de oficio libremente en cualquier momento a través de las casas de los Mog repartidas por el mapeado. Además, gracias a un sistema de rango que irá computando el éxito de nuestras misiones, podremos asumir ciertas posiciones de importancia en el país según vayamos realizando hazañas.



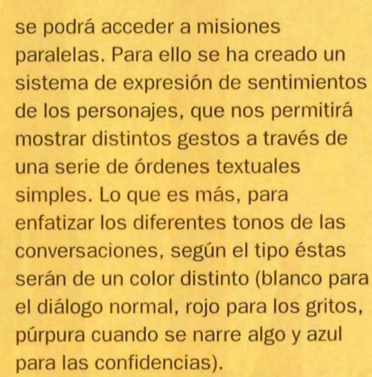


GRACIAS A UN SISTEMA DE RANGO QUE IRÁ COMPUTANDO EL ÉXITO DE NUESTRAS MISIONES, PODREMOS ASUMIR CIERTAS POSICIONES DE IMPORTANCIA EN EL PAÍS SEGÚN VAYAMOS REALIZANDO HAZAÑAS

Los combates, como es natural en un juego de rol *on-line*, serán en tiempo real, aunque Square ha intentado que se distancien de los *action-RPGs*. Así, se mantiene el sistema de comandos de la saga, con la diferencia de que el ataque normal será inmediato, mientras que para el uso de ítems y de magias habrá que esperar unos instantes (además, estas últimas tendrán una distancia óptima para ser utilizadas).

Sin embargo, como en cualquier juego de rol que se precie, no todo en *FFXI* son combates, por lo que también se le dará importancia a las conversaciones, a través de las que se podrá acceder a misiones paralelas. Para ello se ha creado un sistema de expresión de sentimientos de los personajes, que nos permitirá mostrar distintos gestos a través de una serie de órdenes textuales simples. Lo que es más, para enfatizar los diferentes tonos de las conversaciones, según el tipo éstas serán de un color distinto (blanco para el diálogo normal, rojo para los gritos, púrpura cuando se narre algo y azul para las confidencias).

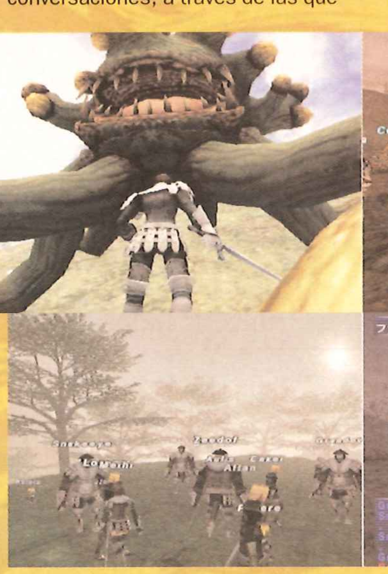
Desde luego, *FFXI* pinta muy bien, pero por desgracia el presidente de Sony declaró hace poco que es probable que no llegue a Europa hasta el año 2004, por lo que seguramente veamos antes *FFXII* que el primer juego de la saga *on-line*. Una pena, vamos.













PLANETSTATION Y BANDAI SORTEAMOS

12 LOTES DE FIGURITAS FINAL FANTASY X

SORTEAMOS 12 LOTES DE FIGURITAS *FINAL FANTASY X*: 4 FORMADOS POR UN MUÑECO DE SEYMOUR, UNO DE YUNA Y OTRO DE TIDUS, 4 FORMADOS POR UNA YUNA Y UN TIDUS Y 4 TIDUS EN SOLITARIO.

¿QUIERES HACERTE CON UNO DE ELLOS?

PUES SÓLO TIENES QUE RESPONDER A ESTA PREGUNTA:



¿COMO SE LLAMA EL DEPORTE QUE PRACTICA TIDUS?

A **TAPEO** B **BLITZBOL** C **SIESTA** D **SHIN**

¿CÓMO SE LLAMA EL DEPORTE QUE PRACTICA TIDUS?

A **TAPEO** B **BLITZBOL**
C **SIESTA** D **SHIN**

NOMBRE

DIRECCIÓN LOCALIDAD

TELÉFONO C.P.

BASES DEL CONCURSO

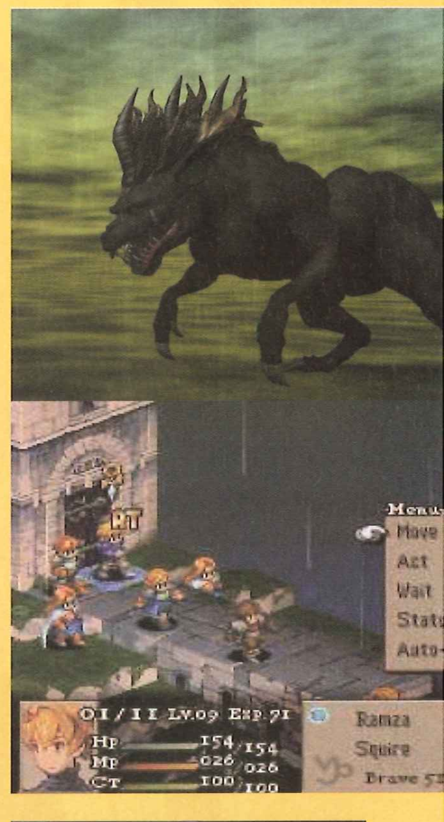
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de julio de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 45 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO FINAL FANTASY X (PLANET 43) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA



HIJOS ILEGÍTIMOS DE FINAL FANTASY



Cuando una franquicia crece hasta los niveles que ha alcanzado *Final Fantasy*, es normal que su nombre se utilice para otros productos más o menos relacionados con la saga original.

Así que es lógico que Square haya aprovechado el renombre de su famosa serie de RPGs para crear una gran cantidad de productos más o menos basados en ella.

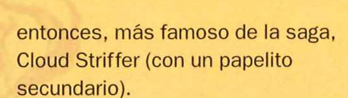
Algunos de éstos se destinaron a las consolas portátiles. Dejando a un lado las versiones para Wonderswan de los cuatro primeros *FF*, Square sacó fuera de Japón una serie de juegos que, bautizados con el nombre de la saga, no tenían nada que ver con ella. Ahí están, por ejemplo, *Final Fantasy Adventure* (en realidad, llamado *Seiken Densetsu*) o la trilogía *Final Fantasy Legend* (que sí, eran tres juegos de la misma serie, pero de la llamada *SaGa: Makai Toushi SaGa, SaGa 2: Hihou Densetsu* y *SaGa 3: Jikuu no Hasha*).

Aunque, sin duda, los personajes más utilizados en estos subproductos son los chocobos, que han protagonizado hasta cuatro sagas diferentes para la PS One. Una de ellas, *Chocobo Dice*, convertía a los animales en fichas de una especie de juego de mesa, aunque nunca salió del archipiélago nipón. También existieron las dos partes de *Chocobo Mysterious Dungeon*, dos RPGs mazmorreros al más puro estilo *Baldur's Gate*, además de *Chocobo*

LOS PERSONAJES MÁS UTILIZADOS EN ESTOS SUBPRODUCTOS SON LOS CHOCOBOS, QUE HAN PROTAGONIZADO HASTA CUATRO SAGAS DIFERENTES PARA LA PS ONE

Stallion, un juego consistente en criar y alimentar a un chocobo para ganar carreras con él. No obstante, el único juego de la 'saga chocobil' que apareció en España fue *Chocobo Racing*, un juego de karts al más puro estilo *Crash Team Racing*, que en realidad hacía poco más que desarrollar aquel maravilloso minijuego de carreras de chococos incluido en *FFVII*.

Pero, chocobos aparte, la PSX también ha conocido el mejor subproducto de la saga, *FF Tactics*, una genial mezcla de estrategia y rol realizada por Quest (autores de *Ogre Battle*) con una parte gráfica sobresaliente y ciertas conexiones con la serie principal como la presencia de chocobos, magos negros y del personaje, por aquel



entonces, más famoso de la saga, Cloud Striffer (con un papelito secundario).

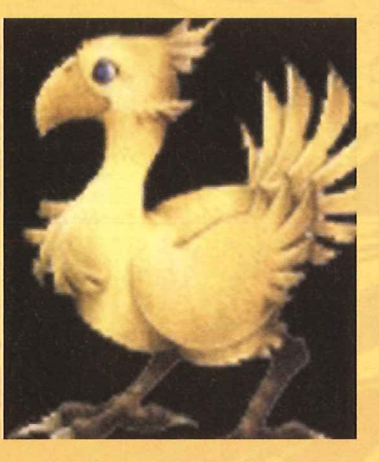
Precisamente Cloud repetiría junto a Tifa y Sephirot como luchadores seleccionables en *Ehrgeiz*, un beat'em-up tridimensional de DreamFactory que incluía otros personajes de *FFVII* como personajes secretos. Pero, aunque *Ehrgeiz* era un juego mediocre, no era tan malo como *FF Mystic Quest*, un action-RPG programado por la filial americana de Square (creadores también del horripilante *Secret of Evermore* para Super Nintendo) que pasó con más pena que gloria por la PS One.

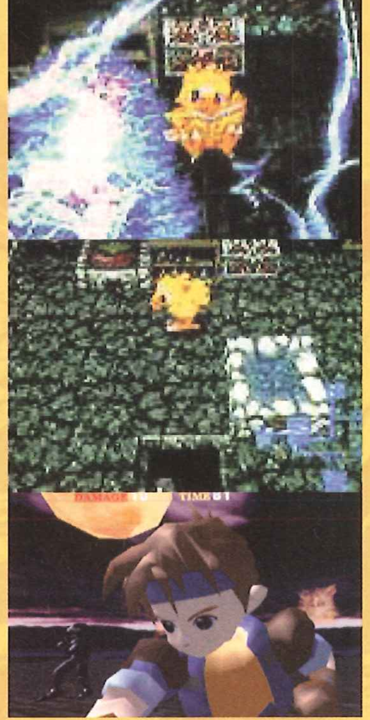
Y para acabar, una curiosidad: Square llegó a realizar una *demo* de lo que debería haber sido *FFVII* para N64. En ella aparecían diversos personajes de *FFVI*, como Locke, Terra o Shadow, con un aspecto totalmente 3D. Pero el enfrentamiento entre Nintendo y Square frustró el proyecto... y de paso hizo a todos los roleros poseedores de una PSX muuuuy felices.

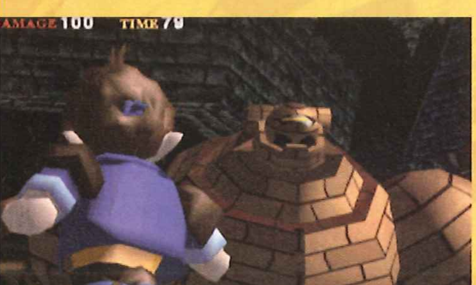
















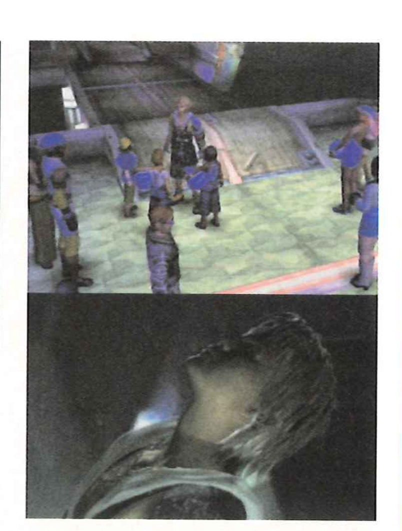
CON UNA ANTICIPACIÓN SIN PRECEDENTES OS OFRECEMOS LA PRIMERA PARTE DE LA GUÍA DEL JUEGO QUE ESPERA TODO AFICIONADO AL ROL QUE SE PRECIE. ACOMPAÑAMOS PASO A PASO A TIDUS Y AL RESTO DE SUS COMPAÑEROS DURANTE SU TRAYECTO POR SPIRA PARA FACILITARLES LA TAREA DE DESTRUIR A SINH.

FINAL FANTASY X

primera parte

1 JUGADOR
TARJETA 63 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SQUARE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **69,99 EUROS**



ZANARKAND

Monstruos: Escoria

Cuando tomes el control del protagonista habla con las jóvenes y los niños para darle un nombre, siendo Tidus el que viene predeterminado. El camino hasta el estadio es recto aunque en la puerta tendrás que abrirte paso a empujones.
Una espectacular secuencia de vídeo muestra como Zanarkand es atacada por una entidad llamada Sinh durante la disputa del encuentro de Blitzbol.
Tidus se encuentra con un misterioso personaje llamado Auron al que debe seguir. Éste le proporcionará un **Sable largo** para poder luchar contra los Escoria que obstaculizan el camino.
Por suerte la pareja cuenta con ítems curativos en su inventario: **10 Pociones** y **3 Cólas de Fénix**.
Tras deshacerte de todos los monstruos debes enfrentarte a **Brote de Sinh: Emús**. (VER RECUADRO)
Activa la bola de energía cercana que en realidad es una **Esfera del viajero - Nv. 1**. Gracias a ella recuperarás VIT y PM de tus personajes y podrás guardar la partida. continúa hasta verte envuelto en un combate contra varios Sinscale. Hay demasiados por lo que Auron propondrá golpear al camión blindado que cuelga del puente. Tras varios espadazos explotará permitiendo huir a los héroes. Pero no pueden llegar muy lejos ya que ambos son absorbidos por Sinh.
Tidus se encuentra flotando/buceando así que desplázalo hasta el niño situado en la terraza circular.



BROTE DE SINH: EMÚS

VIT: 2.200 / 2.400
Fuerza: Desconocida
Poder mágico: Desconocido
PH: 0
Guiles: 0
Objetos: Ninguno
El enorme bicho está franqueado por varios Escoria de los que te puedes deshacer rápidamente gracias al turbo Sablazo sísmico de Auron que ya debería estar cargado. Aunque Emús utilice la poderosa magia Gravedad que afecta por igual a Tidus y Auron no te preocupes por la vida de ambos personajes ya que no pueden morir en este combate. Así que dedícate a atacar sin parar al monstruo hasta que pierda todos sus tentáculos y le hagas explotar.





JOSEGUEIN

VIT: Desconocida
Fuerza: Desconocida
Poder mágico: Desconocido
PH: 0
Guiles: 0
Objetos: Ninguno
Este combate tiene un final predefinido así que no te esfuerces en intentar cambiarlo. Golpea cuando sea tu turno al enorme pez y deja que él haga lo mismo hasta que pierdas bastantes VIT. Entonces Tidus huirá perseguido por Josguein y tendrá que refugiarse en un túnel que conduce al interior de las ruinas.



RUINAS MARINAS

Monstruos: Gurami

El protagonista despierta en unas ruinas anegadas por el agua. Cuando tomes el control del personaje nada hacia el noroeste. En tierra firme activa la **Al Bhed Compilation Sphere** y abre el cofre cercano para hacerte con **2 Pociones**. Ve nadando hacia el este para encontrar otro cofre con **200 Guiles** en su interior y un extraño símbolo escrito en el idioma albhed. Ignóralo de momento y vuelve al agua para emerger en los escalones del norte.

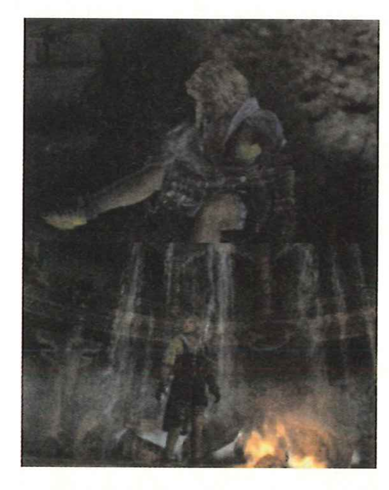


ENTRADA

Guarda la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 1** y continúa hasta la intersección. Si te desvías hacia el oeste llegarás hasta un cofre que almacena **1 Ultrapoción**. Vuelve a la intersección y sigue por el norte para que Tidus caiga al agua. Le atacarán 3 Gurami y cuando mate a dos el tercero será aniquilado por **Josguein**. (VER RECUADRO)

SALA

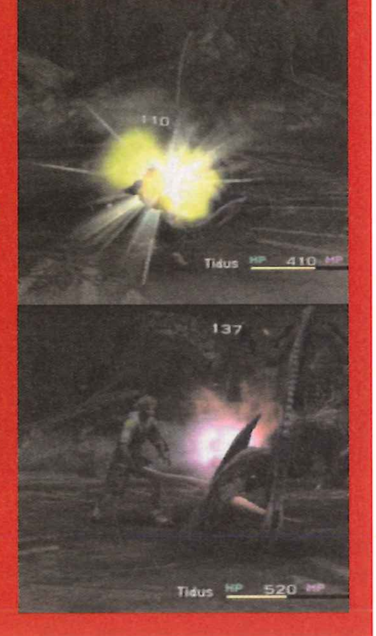
Tras recuperar el resuello sube las escaleras para llegar a una amplia sala. En el centro hay los restos de una fogata que todavía no puedes encender, así que busca al lado de la puerta cerrada del este un cofre con **1 Poción X** en su interior. La puerta del oeste da acceso a un pequeño cuarto en el que podrás hacerte con la **Yesca y pedernal**. Vuelve a la sala y encamínate a las escaleras del norte. El cofre oculto en la parte inferior guarda **1 Éter** y si examinas la pared a mitad de las escaleras obtendrás las **Flores secas**. Sube hasta arriba del todo y llega hasta el cofre que almacena **1 Ultrapoción**. Regresa a la sala inicial y antes de encender por fin la fogata guarda la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 1** porque en breve tendrás que enfrentarte a **Krik**. (VER RECUADRO)
Muy en contra de su voluntad Tidus es apresado por el grupo de violentos albheds y es conducido hasta el barco de éstos.



KRiK

VIT: 1,500
Fuerza: Desconocida
Poder mágico: Desconocido
PH: 5
Guiles: 50
Objetos: 2 Esferas de habilidad

Este curioso monstruo posee una gran resistencia pero por suerte a mitad del combate recibirás una inesperada ayuda. Concéntrate en golpearle y si tus VIT descienden de 200 utiliza una Poción. Cuando Krik haya recibido unos cuantos tajos aparecerá en escena un grupo de albheds encabezado por una chica que luchará al lado de Tidus. La muchacha puede lanzar dañinas Granadas sobre Krik e incluso robárselas. Utiliza estas habilidades mientras Tidus continúa con sus espadazos hasta que el monstruo desaparezca.



THROS

VIT: 2.200
Fuerza: Desconocida
Poder mágico: Desconocido
PH: 5
Guiles: 100
Objetos: Ninguno

Este enemigo tiene la fastidiosa manía de colocarse fuera del alcance de las armas de Tidus y de la chica sin nombre para poder utilizar su poderoso Cabezazo. En cuanto veas que aparece la opción Comando extra no dudes en utilizarlo ya sea para Esperar, de forma que recuperes un poco de VIT, o para Rodear al escurridizo Thros. Sin posibilidad de maniobrar a su gusto, el calamar gigante sólo podrá utilizar sus Tentáculos. Aprovecha la situación para que la chica le robe y lance Granadas mientras Tidus se dedica a atizarle.







BARCO ZALVAGE

Monstruos: Piraña

CUBIERTA

Tras la incomprensible charla con estos bordes, la joven misteriosa te enseñará a utilizar el Tablero de esferas de desarrollo. Busca un objeto brillante en el suelo que se trata en realidad del **Diccionario albhed 1 (Y=A)**. A medida que los recopiles irás entendiendo mejor el idioma de dicha raza. Habla con uno de los albhed armados para que te obsequie con **3 Pociones** y guarda luego la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 1**. Por fin comunícate con la chica para sumergirte con ella en el agua y bucea hacia el fondo deshaciéndote de las Pirañas que os ataquen.

RUINAS SUMERGIDAS

Lo que pasa a continuación es bastante lineal. Primero examina el panel para que Tidus demuestre sus habilidades como "informático" y avanza para llegar a una sala donde atacará un grupo de Pirañas. Activada la maquinaria regresa por donde viniste para enfrentarte a **Thros**. (VER RECUADRO)

Finalizado el combate sigue a la joven para llegar de nuevo al barco.

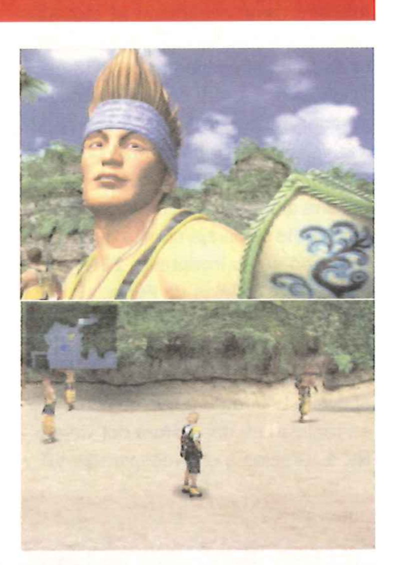
CUBIERTA

Resulta que la chica se llama Rikku y habla el mismo idioma que Tidus. Ambos charlan sobre Zanarkand, la ciudad destruida por Sinh... ¡hace 1.000 años! Nuestro protagonista no se lo puede creer. Cuando recuperes su control guarda la partida y comunícate de nuevo con Rikku. Finalmente, Sinh ataca el barco y Tidus cae al agua apareciendo en otro lugar.









ISLA BESAID

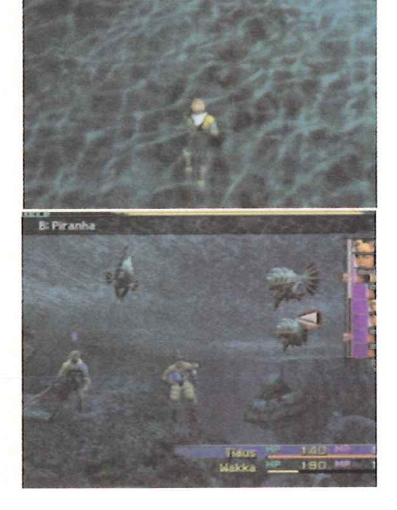
Monstruos: Cóndor, Dingo, Flan de agua, Garuda y Piraña

PLAYA

El chico despierta en una playa donde se entrena un equipo de Blitzbol. Antes de dirigirte hacia ellos nada hacia la derecha para descubrir un cofre que contiene el **Símbolo de la Luna**. Si vas hacia el extremo opuesto verás otro cofre con **2 Antídotos**. Habla con Wakka, el capitán de los Besaid Aurochs, quien decide hacerse cargo de Tidus. Antes de seguirle charla con el resto de jugadores para que te entreguen **5 Pociones, 1 Ultrapoción** y **200 Guiles**. Finalmente dirígete hacia Wakka y guarda si quieres la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 1**.

BRAZO DE MAR

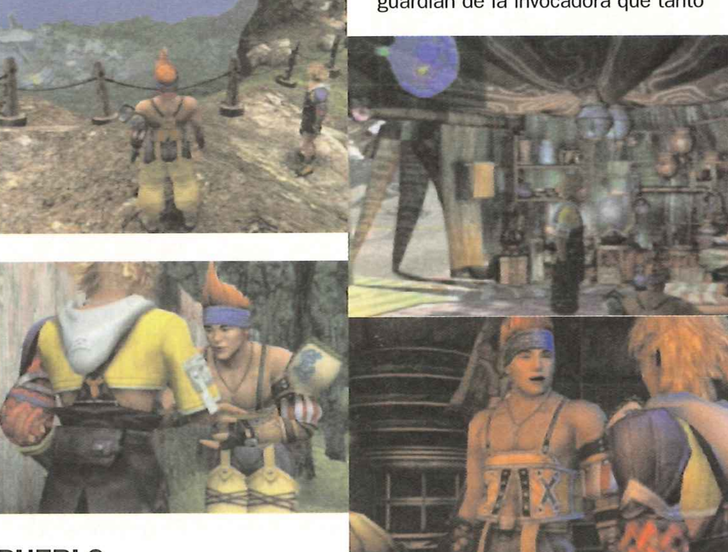
Sigue a tu guía hasta que éste te tire disimuladamente al agua. Mata a todas las Pirañas que salgan al paso con la ayuda de Wakka y no olvides abrir los dos cofres sumergidos para



hacerte con **1 Cola de Fénix** y **2 Antídotos**. Al llegar al final Wakka le pide a Tidus que se una a su equipo de Blitzbol y éste acepta.

SUBIDA HACIA EL PUEBLO

Tras la charla sobre el cambio de objetivos de los Besaid Aurochs baja la pendiente para conocer a Luzzu y Gatta, dos curiosos miembros de la Legión. Al llegar a la entrada del pueblo Wakka enseña a rezar a Tidus.



PUEBLO

Explora a tus anchas el pueblo. Cerca de la entrada de la tienda verás un cofre con **1 Cola de Fénix** y si buscas en un recodo a la izquierda encontrarás tres cofres con el siguiente contenido: **400 Guiles**, **1 Ultrapoción** y **2 Pociones**. La siguiente cabaña de la parte oeste es el Albergue de la Legión donde puedes charlar con Luzzu y Gatta, recoger del suelo el **Diccionario albhed 2 (P=B)** y guardar la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 1**.
Pocas cosas interesantes puedes hacer más así que encamínate hacia el norte y entra en el templo.

TEMPLO

La charla con el monje te pondrá al día sobre los preceptos religiosos del mundo de Spira y la importancia de los invocadores. No puedes hacer nada útil así que ve a la casa de Wakka que es la segunda de la zona este. Tras una siesta Tidus vuelve al templo. Temiendo por la vida de la aprendiz de invocadora y sin hacer caso a los allí presentes entra en el **Recinto de la prueba**. (VER RECUADRO)



Wakka confiesa a Tidus que es un guardián de la invocadora que tanto tarda en salir. En realidad no deberían preocuparse en exceso ya que otros dos guardianes se encuentran allí. Por fin aparece exhausta pero triunfante la protagonista de tanto alboroto.

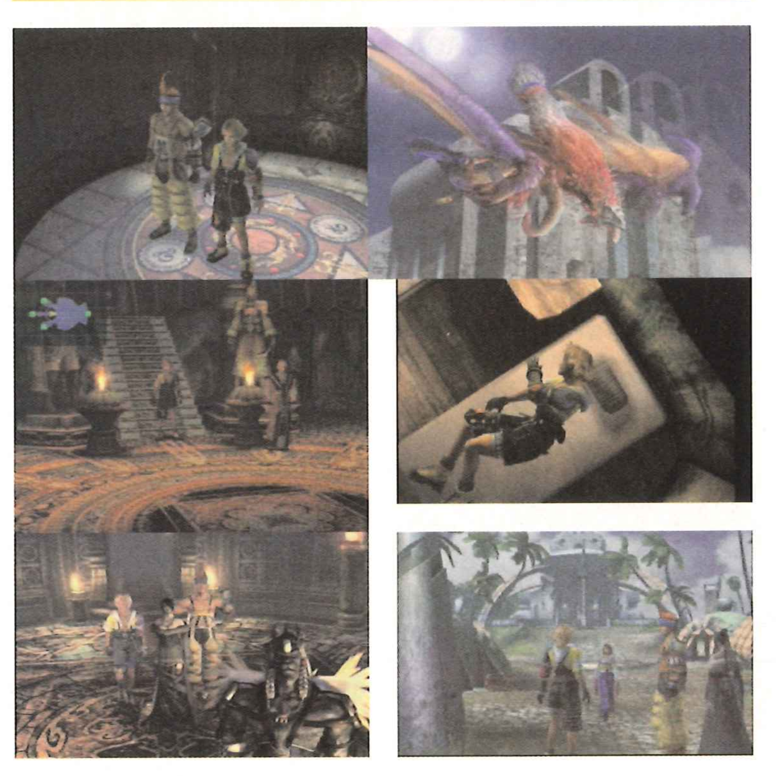
PUEBLO

Fuera del templo asiste a la impresionante invocación del eón Valefor. Ya de noche, los Besaid Aurochs mantienen una reunión aunque Tidus parece más interesado en la joven invocadora. Ésta se presenta: se llama Yuna y agradece a Tidus su preocupación anterior. El protagonista duerme en el Albergue de la Legión y se despierta para asistir a una discusión entre Lulu y Wakka sobre un tal Chappu.
Al día siguiente Wakka le entrega a Tidus el sable **Fraternidad**. El grupo se ha ampliado y ahora está formado por Tidus, Wakka, Yuna y Lulu y posee en el inventario un **Mapa** del mundo. Al abandonar el pueblo regresa a él y habla con la dependienta de la tienda que te pondrá sobre la pista de su "pequeño" que se trata en realidad de su perro. Búscalo en una de las casas y verás que en su boca tiene una cosa

RECINTO DE LA PRUEBA

Toca el símbolo de enfrente para que aparezca otro igual en la pared este.
-Si haces lo mismo con el nuevo símbolo aparecerán unas escaleras en su lugar.
-Baja un tramo de escaleras y coge la Esfera de obstrucción del altar de la pared.
-Desciende otro tramo de escaleras e inserta la Esfera de obstrucción en el hueco de la puerta para que se abra.
-Saca la Esfera de obstrucción de la puerta y avanza hasta ver un hueco donde colocarla en la pared de la izquierda. Hazlo para que suba el muro y revele la Esfera de destrucción. Déjala allí de momento.
-Continúa hasta llegar a unos símbolos blancos frente a un altar. Tócalos para acceder a la cámara oculta.
-Entra en ella y recoge la Esfera de Besaid.
-Colócala en el altar para que desaparezca la pared.
-Vuelve donde estaba la Esfera de destrucción, cógela y colócala donde estaba la Esfera de Besaid.
-Alcanza la cámara secreta que se acaba de descubrir y abre el cofre para obtener la **Vara de sabio**.
-Regresa al altar y empújalo hasta el símbolo brillante que hay en el suelo para completar el puzzle.





llena de babas: un turbo extra para Valefor llamado **Lluvia de muerte**. Sal del pueblo cuando lo tengas.

SUBIDA HACIA EL PUEBLO

Cuando subas la rampa asistirás a un par de tutoriales en los que aprenderás a sacar provecho de los puntos fuertes de tus personajes luchando contra un Dingo, un Cóndor y un Flan de agua.

PROMONTORIO

Guarda la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 1** y acompaña a Wakka en sus rezos si así lo deseas. Luego continúa por donde te indica la flecha roja



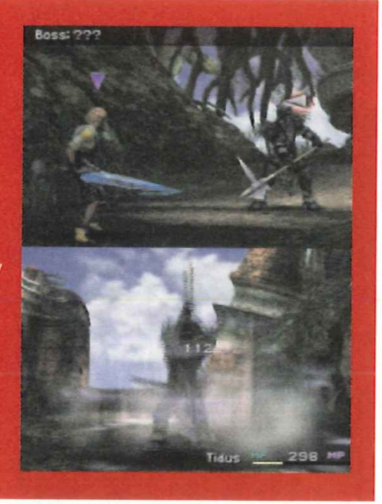
del mapa.



KIMAHRI

VIT: 750
Fuerza: Desconocida
Poder mágico: Desconocido
PH: 3
Guiles: 100
Objetos: 2 Esferas de habilidad

Este combate consiste básicamente en intercambiar ataques entre Tidus y Kimhari hasta que llegue el resto del grupo y ponga paz. Dedícate a pegar espadazos y vigila con la técnica Turbo de Kimhari ya que hace un daño considerable. Si tus puntos de VIT descienden de 200 no dudes en utilizar una Pocion.



CAMINO DE LAS RUINAS

Al avanzar un poco te enfrentarás a un tipo grandote y con malas pulgas llamado **Kimahri**. (VER RECUADRO)

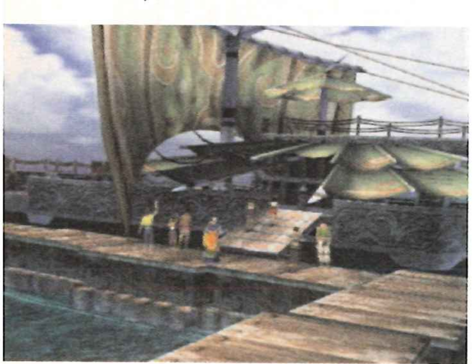
Tras las explicaciones pertinentes continúa para llegar a la siguiente zona.

CAMINO DE LA CASCADA

Te esperan dos combates preestablecidos contra Garuda: en uno debes utilizar al eón Valefor y en el otro al resto del grupo. Hasta llegar a la siguiente zona pueden producirse enfrentamientos aleatorios contra los monstruos de la zona ya conocidos.

BIFURCACIÓN

Desciende zigzagueando y encamínate hacia donde te indica la flecha roja del mapa.



PLAYA

Guarda la partida antes de dirigirte al muelle donde está atracado el navío. Charla con los lugareños antes de embarcarte para ser obsequiado con los siguientes objetos: **1 Anillo de viajero**, **3 Colas de Fénix**, **1 Éter**, **1 Panacea** y **400 Guiles**. Sube al barco para que zarpe.



FERRY LIKI

Monstruos: Escoria (terrestre y marina)

Tidus se dedica a hacer de las suyas en cubierta. Cuando recuperes el control fíjate en que Kimahri forma parte del grupo. Baja al pasillo de abajo donde hay una **Esfera del viajero - Nv. 1**. y conoce a un curioso personaje que te pedirá que le prestes dinero y que se llama Oaka XXIII.
Entra en la Sala de propulsión donde verás por primera vez a los famosos chocobos y busca en el suelo el **Diccionario albhed 3 (L=C)**. Luego accede al camarote donde hay un cofre con **1 Panacea** dentro y una caja a la derecha que Tidus puede patear para conseguir varias **Pociones**. Regresa a cubierta y acércate al grupo que rodea a Yuna. Habla luego con Wakka quien te explica el parentesco entre la chica y Braska. Cuando la invocadora esté sola charla con ella sobre Jecht, el padre de Tidus. De improviso el barco es atacado por **Sinh**. (VER RECUADRO)

Tidus ha caído al agua y es atacado por las Escorias marinas. Wakka se tira por la borda para ayudarle y ambos tienen que enfrentarse a **Brote de Sinh: Ekyu**. (VER RECUADRO)



Pese a que los protagonistas se han salvado Sinh ha destruido el poblado de Kilika, el lugar de destino de esta parte del viaje.

KILIKA

Monstruos: Abeja asesina, Barsam, Dinonix y Ente amarillo

PUERTO

En el muelle poca cosa puedes hacer de momento aparte de guardar la partida gracias a la **Esfera del viajero - Nv. 1**. Ve hacia el noroeste a la plaza en ruinas donde asistirás a una ceremonia en la que Yuna envía las almas de los muertos al Etéreo. Tras el sueño reparador Tidus despierta en la posada donde hay una **Esfera del viajero - Nv. 1**. Sal fuera y dirígete hacia la izquierda para salvar a una niña que se encuentra en una casa en ruinas. En la casa de enfrente hay un cofre con **3 Pociones** en su interior. Ve hacia la zona este para regresar al muelle. Entra en la taberna donde serás recompensado con **1 Éter** por salvar a la niña y no te olvides de recoger del suelo el **Diccionario alb-**

SINH (ALETA)

VIT: 2.000
Fuerza: 1
Poder mágico: 1
PH: 10
Guiles: 100
Objetos: 1 Esferas de habilidad

No te preocupes por Sinh, o mejor dicho, por su aleta ya que no te atacará en ningún momento. Más peligrosas son las Escoria así que primero deshazte de dos de ellas pero deja viva a la tercera ya que si matas a las tres serán reemplazadas por otras. Luego ataca a la aleta con Wakka y la magia de Lulu hasta acabar con todos sus puntos de VIT. Sin embargo, si quieres ir por la vía rápida invoca al eón Valefor y utiliza su técnica Turbo en cuanto puedas.



BROTE SINH: EKYU

VIT: 2.000
Fuerza: 10
Poder mágico: 15
PH: 12
Guiles: 115
Objetos: 2 Esferas de habilidad

Ignora por completo a las Escorias ya que éstas se reproducen sin parar y concéntrate en Ekyu. Utiliza el Ataque niebla de Wakka para cegarle de forma que le resulte difícil alcanzarle con su Golpe Drenaje. Cuando lo haya usado dos veces usará Hélice que resulta imparable así que tenlo en cuenta y no dejes que la VIT de tus personajes descienda mucho.





hed 4 (T=D). De vuelta al muelle puedes comprar lo que necesites en la tienda y por último habla con Wakka. Tienes que dirigirte de vuelta al oeste y seguir hasta llegar al bosque.



BOSQUE

A la entrada verás una **Esfera del viajero - Nv. 1** en la que podrás guardar la partida. Luzzu y Gatta montan guardia para evitar que nadie se acerque al Ochú. De momento hazles caso y busca tres cofres en los senderos extras para hacerte con **2 Esferas de magia**, **1 Cazatalentos** y **1 Esfera de Suerte**. También podrás charlar con dos mujeres Legionario que te obsequiarán con **1 Ultrapoción** y **1 Panacea**. Cuando estés preparado ve al encuentro del **Ochú extraviado**.



(VER RECUADRO)
Si consigues derrotar al Ochú extraviado habla con Luzzu para que te regale **1 Elixir** y charla de nuevo con una de las mujeres legionarios para que te entregue **1 Escudo AntiFuego**. Ve por el sendero de la derecha para poder alcanzar y subir las escaleras.

RUTA DEL PEREGRINO

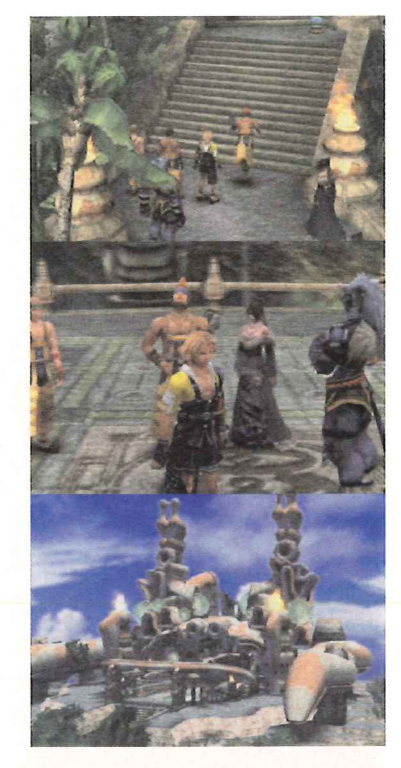
Guarda la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 1** ya que dentro de poco viene un enfrentamiento complicado. Luego sube las escaleras para luchar contra el **Brote de Sinh: Guno**. (VER RECUADRO)

Tras el duro combate el grupo sigue su camino así que ve hacia el templo.

TEMPLO

Al intentar entrar conocerás a los pedantes jugadores de los Luca Goers. Tras el encuentro entra en el edificio y recupera energías por medio de la **Esfera del viajero - Nv. 1**. Reza o mira como lo hace Wakka para que aparezcan Dona y su guardián Barthello. La charla no es muy fructífera así que sube las escaleras y pasa por la puerta. Como Tidus aún no es un guardián de pleno derecho no puede seguir al resto del grupo. Sin embargo se ve obligado a entrar en el **Recinto de la prueba**. (VER RECUADRO)

Al llegar donde están los compañeros de Tidus habla con ellos para conocer la relación entre invocadores, oradores y eones. Después aparecerá Yuna



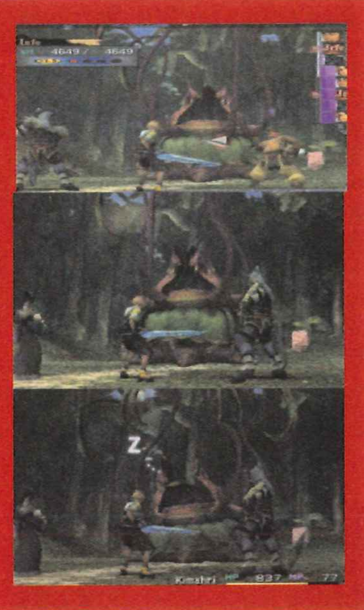


y desde ese momento podrá invocar a Ifrit. Abandona el templo, atraviesa el bosque y regresa al puerto.

OCHÚ EXTRAVIADO

VIT: 4.649
Fuerza: 15
Poder mágico: 23
PH: 40
Guiles: 420
Objetos: 1 Esferas de PM

Aparte del hechizo Aqua, este bicho posee el ataque Uña venenosa que produce lo que su nombre indica: envenenamiento. Se dormirá cuando reciba una cantidad considerable de daño y recuperará muchos puntos de VIT en dicho estado.
Así que despiértalo con un ataque físico ya que la magia no lo hará y prepárate para su mal despertar: lanza Terremoto que daña a todo el grupo. Deberías recurrir al hechizo Piro de Lulu cuando esté despierto y si ves que se te atraganta recurre a Valefor.

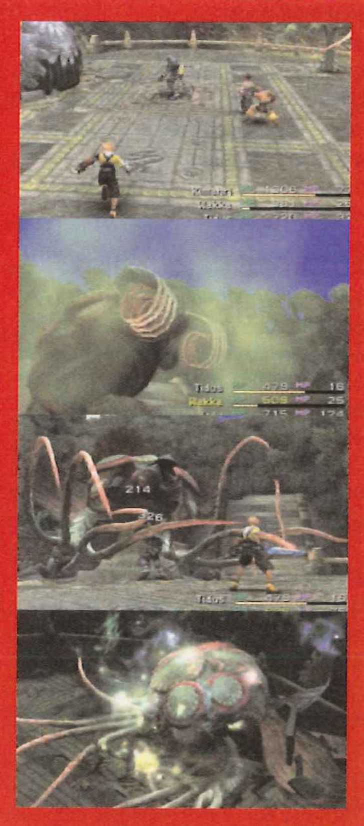


BROTE DE SINH: GUNO

VIT: 3.000
Fuerza: 15
Poder mágico: 10
PH:48
Guiles: 300
Objetos: 2 Esferas de vigor

TENTÁCULO DE GUNO (X2)
VIT: 450 (cada uno)
Fuerza: 14
Poder mágico: 1
PH: 5 (cada uno)
Guiles: 30 Guiles (cada uno)
Objetos: 1 Esfera de habilidad (cada uno)

Lo más fastidioso de este combate son los tentáculos ya que absorben toda la magia lanzada sobre Guno. Ataca primero a ambas extremidades con Kimahri, Tidus y Wakka y cuando desaparezcan utiliza la magia de Lulu para destruir su concha acorazada. Entonces machácale con todos tus efectivos pero ten cuidado ya que sus ataques Soplo asolador y Lluvia de tentáculos dañan a todo el grupo. Además, Fluido tóxico envenenará al personaje objetivo.



PUERTO

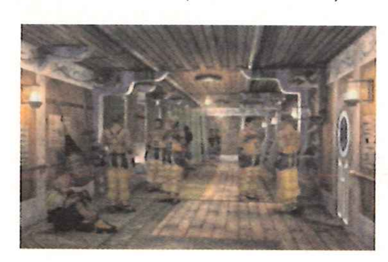
Acércate al ferry y embarca rumbo a Luca para jugar el campeonato.

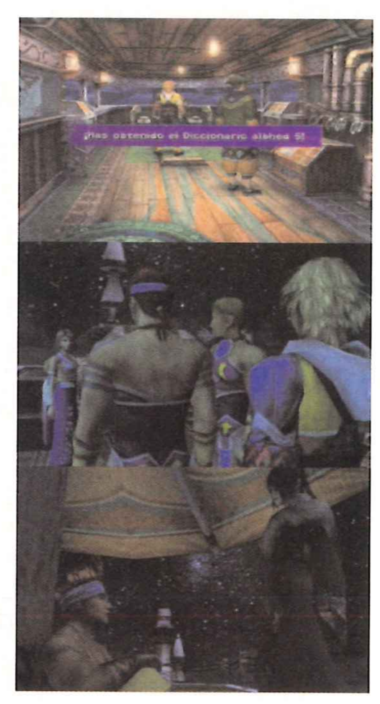


FERRY WINNO

Monstruos: Ninguno

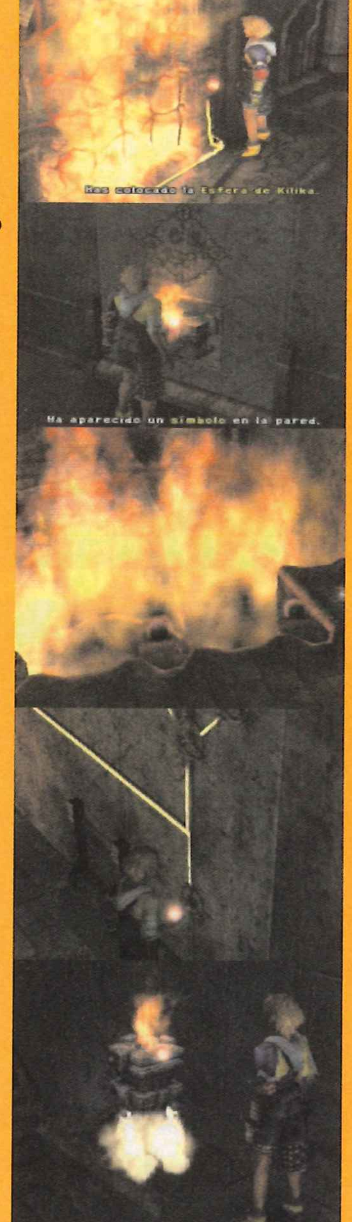
Recuperas el control de Tidus en el camarote así que sal al pasillo donde está la **Esfera del viajero - Nv. 1** y Oaka quien ya vende objetos curativos. Ve a cubierta y accede al puente para recoger del suelo el **Diccionario albhed 5 (A=E)**. En cubierta vuelves a encontrarte con los Luca Goers que siguen siendo tan "agradables", mientras Wakka y Lulu charlan sobre el futuro de Tidus. Guarda la partida antes de dirigirte al otro extremo de la cubierta donde está la pelota de Blitzbol. Al acercarse a ella el protagonista tiene recuerdos de su padre quien era capaz de realizar un disparo impresionante: **El chut de Jecht**. (VER RECUADRO)





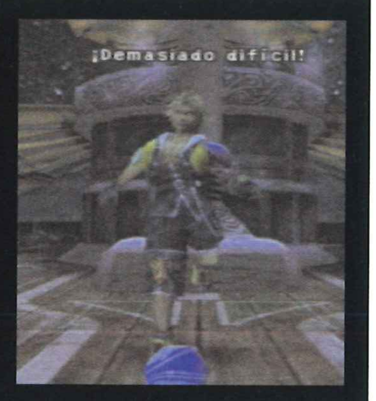
RECINTO DE LA PRUEBA

-Coge la Esfera de Kilika del altar.
-Colócala en el marco de la puerta para que se incendie.
-Recoge de nuevo la Esfera de Kilika y entra en la siguiente habitación.
-Ponla en el hueco de la pared de enfrente para que aparezca un símbolo.
-Cógela de nuevo y colócala en el hueco de cualquiera de las paredes de los lados.
-Coge la Esfera de obstrucción del altar y colócala en el hueco de la otra pared.
-Toca el símbolo que apareció antes y pasa por la puerta a la tercera habitación llena de llamas.
-Pisa el símbolo brillante de la derecha para que el altar sea teletransportado hasta esta habitación.
-Coge la Esfera de Kilika que tienes justo a la derecha.
-Colócala sobre el pedestal.
-Vuelve a la habitación anterior, hazte con la Esfera de obstrucción. Ponla en el hueco dejado por la Esfera de Kilika: se abrirá la puerta de una habitación secreta donde está la Esfera de destrucción y desaparecerán las llamas.
-Empuja el pedestal hasta el símbolo brillante del suelo.
-Baja al piso de abajo por las escaleras de la izquierda y hazte con la Esfera de Kilika.
-Sube las escaleras de al lado y colócala en el marco para que se combustione la puerta.
-Vuelve a por la Esfera de destrucción y colócala en el hueco de la pared donde estaba la última Esfera de Kilika del piso inferior.
-Aparecerá un cofre con 1 **Placa de Hefesto**.
-Vuelve a la puerta que se combustiona, coge la Esfera de Kilika y pasa por ella.

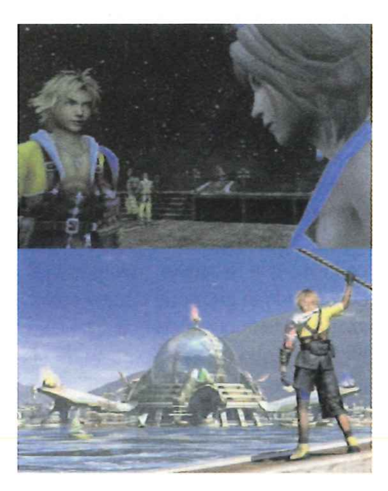


EL CHUT DE JECHT

Esta es la única oportunidad que dispondrás para que Tidus memorice un movimiento especial muy útil para los partidos de Blitzbol. Tienes que seguir al pie de la letra las instrucciones y hacer desaparecer los mensajes ofensivos de Jecht pulsando las combinaciones de botones adecuadas. Si lo consigues Wakka y el resto del equipo de los Besaid Aurochs te felicitarán por ello.



Acabada la prueba charla con Yuna sobre la relación de Tidus y la chica con sus respectivos padres. Por la mañana el ferry llega a la ciudad de Luca.

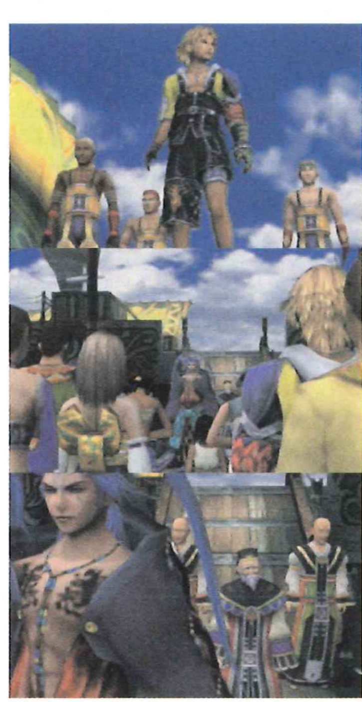


LUCA

Monstruos: Porteadores albhed, Gurami jefe, Vihur y Garuda

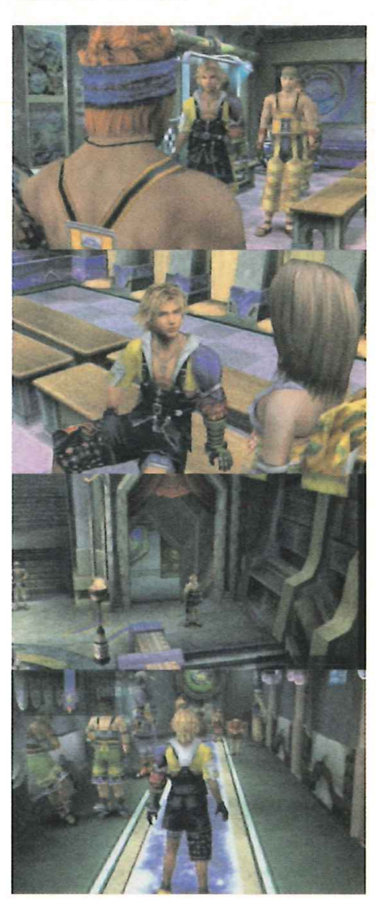
PUERTO

Tidus hace de las suyas para llamar la atención pero el protagonismo lo acapara la llegada del venerable Luca. Guarda la partida si así lo deseas en la **Esfera del viajero - Nv. 1** y sigue al resto del grupo hasta el muelle nº 3. Allí asistes al pomposo recibimiento del líder espiritual de Spira y del venerable Seymour Guado.



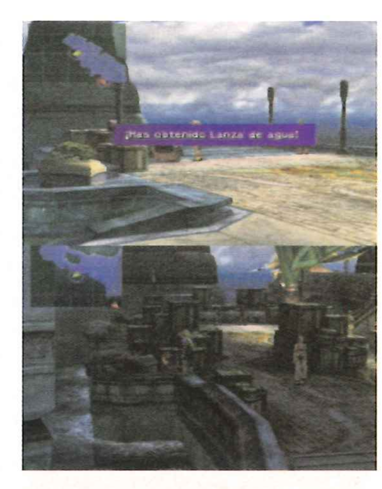
ESTADIO

El grupo se reúne en el vestuario de los Aurochs donde hay una **Esfera del viajero - Nv. 1** y puedes consultar las lecciones de Blitzbol. Yuna avisa a Tidus sobre el paradero de Auron así que deciden ir a buscarlo. En el corredor A te encuentras con un par de albheds con los que el protagonista no consigue comunicarse del todo.
En la puerta principal verás otra **Esfera del viajero - Nv. 1**. Antes de seguir la flecha roja del mapa baja al corredor B de la izquierda donde puedes conseguir el **Diccionario albhed 6 (V=F)** y **2 Ultrapociones** que están dentro de un cofre.



PUERTO

Regresa a la puerta principal y desde allí ve por la izquierda al muelle nº 1 donde encontrarás a Oaka y dos cofres con **600 Guiles** y **1 Lanza de agua**. En el muelle nº 2 hay un cofre con **3 Colas de Fénix** y en el muelle nº 5 localizarás dos cofres ocultos que guardan **1 Esfera Poder mág**. y **1 Esfera de VIT**. Vuelve de nuevo a la puerta principal del estadio y ahora sí sigue la flecha para llegar al puente donde te espera Yuna.





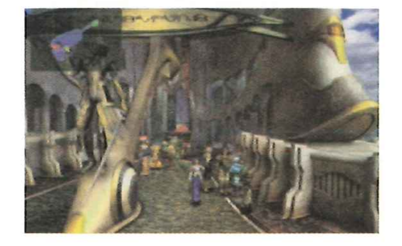


AUDITORIO

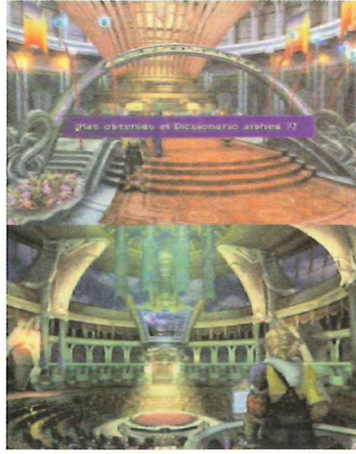
Aunque no sea necesario ve hacia el norte para acceder al auditorio. En la entrada hay un par de legionarios custodiando un infovisor donde puedes realizar una simulación de pelea contra un Bom y un Bicornio. En la recepción recoge del suelo el **Diccionario albhed 7 (K=G)** y si tienes dinero suficiente adquiere Esferas de audio y/o Esferas de vídeo que puedes utilizar en la sala principal. De todas formas abandona el edificio y encamínate hacia la plaza.

PLAZA

En este lugar hay una vendedora pero tu objetivo es el café situado en el norte. Allí Kimhari se pelea con dos



miembros de su tribu, justo cuando comienza oficialmente el campeonato de Blitzbol. Yuna ha desaparecido y Lulu informa que ha sido secuestrada por los Albhed Psyches con el fin de que los Besaid Aurochs se dejen ganar en el partido que les enfrenta.

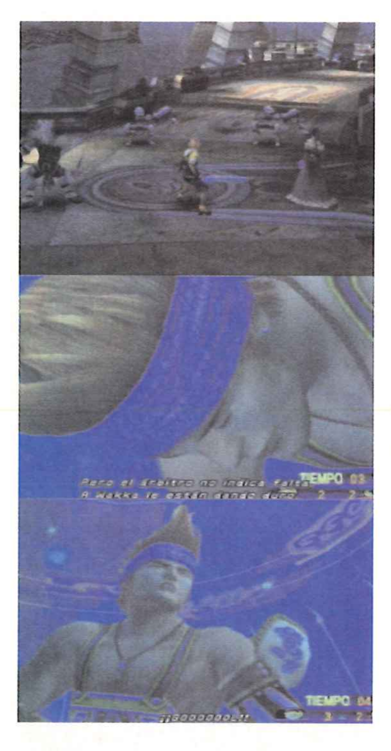




PUERTO

Sin tiempo que perder tienes que llegar al muelle nº 4 pasando por el 1, 2 y 3 mientras te enfrentas a los grupos de Porteadores albhed únicamente con Tidus, Lulu y Kimahri. Cuando te deshagas de todos podrás comprobar cómo va el partido gracias a una pantalla gigante. Guarda la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 1** porque acto seguido debes enfrentarte a **Artillero albhed**. (VER RECUADRO)

Yuna es liberada por sus guardianes justo a tiempo para asistir a la victoria de los Besaid Aurochs gracias a un providencial gol de Wakka en los últimos segundos. Regresa al vestuario del equipo para felicitarles.



ESTADIO

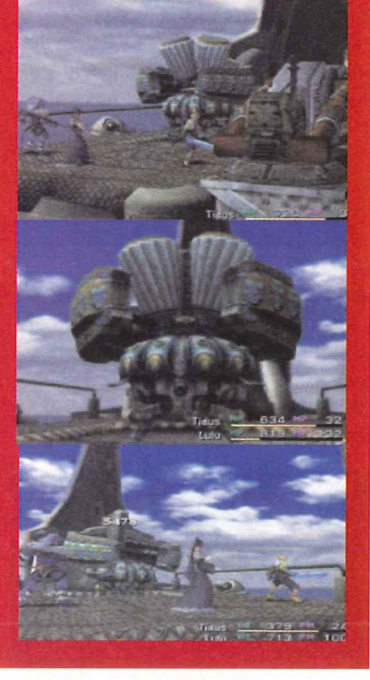
Wakka está hecho polvo después del partido. Habla con él cuando recuperes el control de Tidus para que éste ocupe su puesto en **La final contra los Luca Goers**. (VER RECUADRO)



ARTILLERO ALBHED

VIT: 6.000
Fuerza: 16
Poder mágico: 1
PH: 36
Guiles: 580
Objetos: ELIXIR

Este es un combate más fácil de lo que parece si sigues nuestras indicaciones. Haz que Tidus lance el hechizo Prisa sobre Lulu si lo ha aprendido, pero si no es así no pasa nada. No ataques directamente al Artillero albhed con Electro ya que usará Bola Mutis para enmudecer a la hechicera. En vez de eso utiliza Electro sobre la Grúa de la derecha hasta que consigas que se ponga en marcha. Entonces utiliza el comando extra para atacar al Artillero con la grúa de forma que le quite una cantidad bestial de VIT. Bastarán uno o dos ataques para derrotarlo.



Ganes o pierdas el partido, Wakka se mostrará satisfecho pero poco durará la calma ya que tanto él como Tidus son atacados por varios Gurami jefe. Tras deshacerte de todos controlarás a Auron que con un solo espadazo matará al Vihur. Más tarde Auron, Wakka y Tidus se enfrentan a Garuda y cuando la situación sea desesperada Seymour invocará a un poderoso eón que acabará con todos los monstruos restantes.

PUERTO

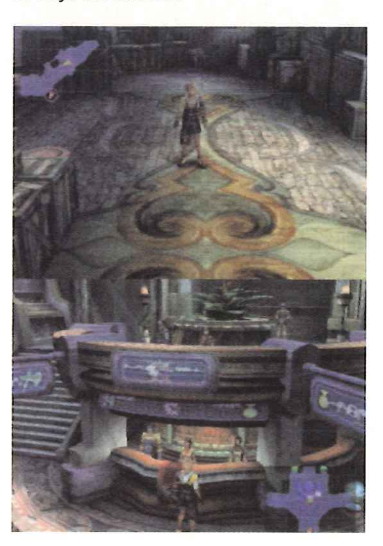
Auron le hace unas revelaciones sorprendentes a Tidus tras lo cual decide ser guardián de Yuna tal y como hace 10 años hizo con su padre. Síguelo hasta la puerta principal del estadio donde a partir de ahora puedes comprar armas y objetos. Luego sigue la flecha roja cruzando el puente, la plaza y llega hasta la salida de la ciudad donde se encuentra el resto del grupo.





SALIDA

Yuna acepta a Auron como guardián y Tidus es admitido por completo en el grupo. Cuando recuperes el control del chico ve hacia la derecha en busca de un cofre con **1.000 Guiles**. Luego charla con Yuna para reíros un poco y el viaje continuará.



CAMINO DE MIIHEN

Monstruos: Bicornio, Bom, Ente Blanco, Fang de Miihen, Flan eléctrico, Hiperia, Ojo flotante, Petro y Vihur

EXTREMO SUR

Si intentas guardar la partida comprobarás como la esfera es ahora una **Esfera del viajero - Nv. 2** y a partir de ahora podrás jugar partidos de Blitzbol cada vez que la actives. Además has conseguido la habilidad Cazatalentos gracias a la cual puedes contratar a jugadores que no formen parte de ningún equipo.
Habla con la gente que transita el camino para que te den **1 Ultrapoción**, **1 Stinger** y **2 Antídotos**. El anciano de verde se llama Maechen. Es un estudioso de Spira y te lo encontrarás más veces a lo largo del juego. Detrás de las ruinas de la antigua ciudad hay un cofre que contiene **1 Sable gélido**. Sigue avanzando para conocer a tres miembros del Batallón Chocobo de Djose.
En un recodo a la derecha del camino está Belgemine quien te propone un duelo de eones: el Valefor de Yuna contra su poderoso Ifrit. Si ganas el combate te recompensará con un **1 Anillo sonoro** pero si pierdes te entregará **1 Anillo de viajero**. Sigue el camino para llegar a la siguiente zona.

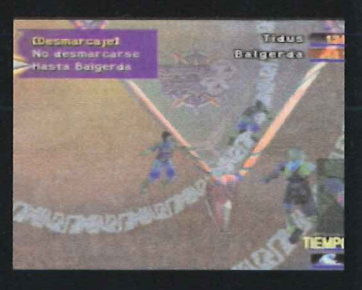


LA FINAL CONTRA LOS LUCA GOERS

Pese a ser el primer partido que juegues a Blitzbol es probablemente el más difícil de todos. Ten en cuenta que los Luca Goers tienen buenos delanteros y que tu equipo no es una maravilla. Es muy complicado ganar aunque es posible hacerlo, sobre todo si Tidus ha logrado aprender el Chut de Jecht. Si no... vas listo.
Durante la primera mitad intenta no perder la pelota y en cuenta veas a Tidus desmarcado y en una buena posición pásasela. Intenta disparar sin oposición para marcar algún gol. Piensa que el equipo contrario tiene buenos chutadores que seguro que te marcarán alguno. Si a la media parte llegas con un resultado de 1-1 puedes darte con un canto en los dientes. Si Tidus sube al nivel 3 podrás utilizar el Chut de Jecht en la segunda parte pero ten en cuenta que solo estará en el campo durante 3 minutos así que aprovecha bien el tiempo y consigue algún tanto. Cuando Wakka sustituya a Tidus dedícate a ralentizar el juego siempre que lleves ventaja en el marcador. Si no es así haz que Wakka utilice su Chut Toxis en cuanto tenga ocasión.
Si el partido finaliza con empate jugarás una prórroga con gol de oro: el primero que marque gana.
La recompensa por la victoria es **1 Esfera de Fuerza**.







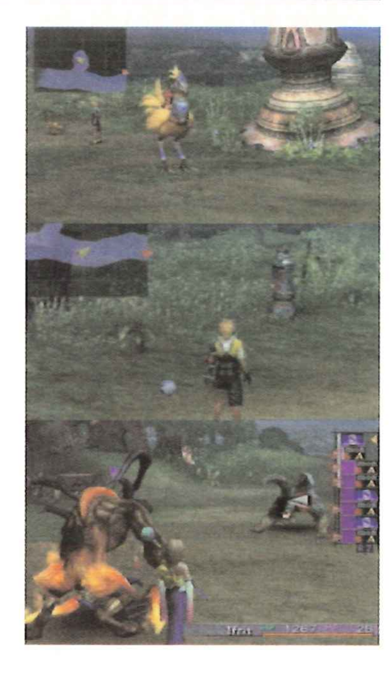


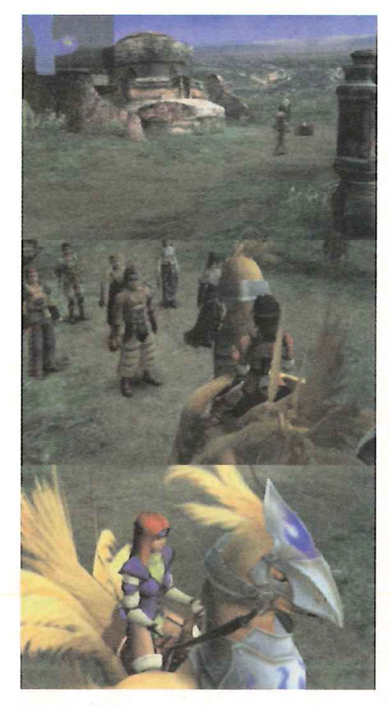
PARTE SUR

Busca en el recodo de la izquierda del camino un cofre con **1 Panacea**. Avanza por donde te indica la flecha del mapa y cuando veas la pelota no la chutes, habla con el niño y éste te regalará **3 Agujas de oro**. Continúa hasta la parte central del camino.

PARTE CENTRAL

En esta zona los transeúntes son muy generosos y te obsequiarán con diversos objetos si charlas con ellos: **4 Antídotos, 600 Guiles, 1 Éter, 1 Ultrapoción** y **1 Esfera llave nv. 1**. Busca también dos cofres para hacerte con **2.000 Guiles** y **3 Colirios**. Por el camino volverás a encontrarte con viejos conocidos como los legionarios Luzzu y Gatta. Y al final del sendero podrás tomarte un merecido descanso.





CASA RIN

Entra en el edificio para hallar una **Esfera del viajero - Nv. 2** donde poder guardar la partida. Luego sal de la casa para que Tidus y Yuna tengan una conversación. Después de descansar habla con la gente del interior de la casa para conseguir **1 Esfera llave nv. 1** y cuando charles con Rin muéstrate interesado en el idioma albhed para que te proporcione el **Diccionario albhed 8 (R=H)** y **2 Omnipociones**. Ve al exterior hacia el establo para enfrentarte al **Comechocobos**. (VER RECUADRO)



Si le ganas Rin te recompensará con un viaje gratis en chocobo pero si pierdes aparecerás en el barranco de abajo. Habla con la chica apostada frente al edificio quien te explicará como conducir uno de esos bichos. Móntate en el que te corresponde y ve hacia el norte.

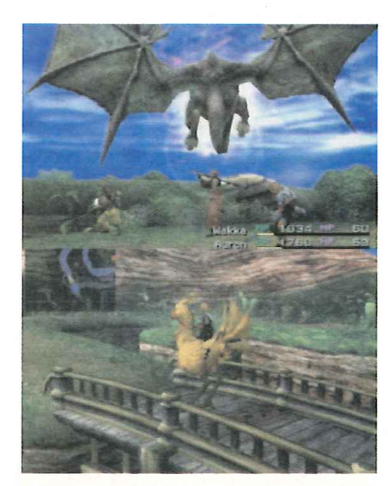


SUR DEL NUEVO CAMINO

A lomos del chocobo avanzarás mucho más rápido y evitarás las batallas aleatorias. Aunque sin luchar no podrás potenciar a tus personajes...

NORTE DEL NUEVO CAMINO

En esta zona del camino no vayas muy rápido porque se te podría pasar por alto el **Diccionario albhed 9 (E=I)** que está en el suelo.

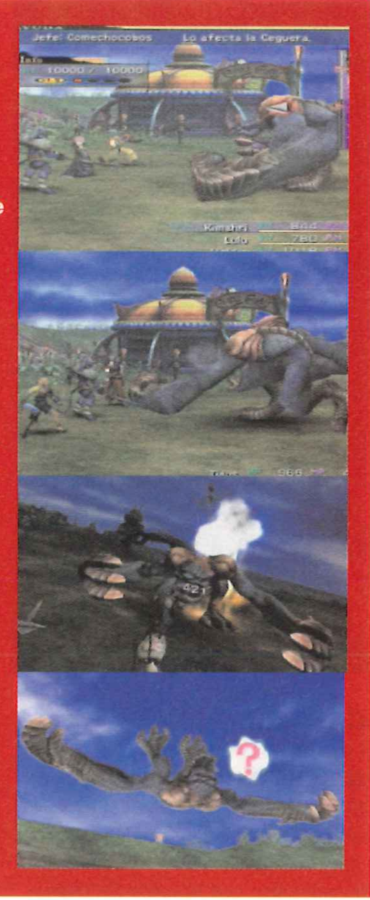




COMECHOCOBOS

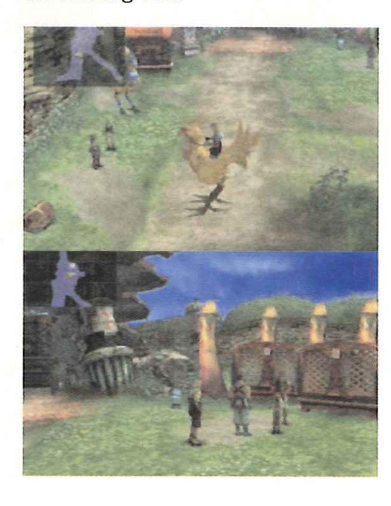
VIT: 10.000
Fuerza: 25
Poder mágico: 20
PH: 90
Guiles: 970
Objetos: 2 Esfera llave nv.1 (si cae por el barranco)

Este enemigo resulta bastante incómodo sobre todo por su manía de empujar a tu grupo hacia el barranco de detrás. Cuidado porque pueden caer en él aunque no morirán. Tu debes hacer lo propio e ir acorralándole hasta lograr tirarlo. Para ello utiliza la magia Piro de Lulu y atácale con Auron y Kimari. Usa la habilidad técnica Ataque niebla de Wakka para cegarle y evitar que te golpee con sus tremendos puños. Cuando lo derribes no te confíes y aprovecha para empujarle aun a riesgo de que contraataque con Hielo. Si aparece en pantalla la expresión "Luego te toca a ti" quiere decir que en el siguiente turno dejará KO a alguno de tus personajes con su Puño asesino. Una forma fácil de derrotarle es invocando a Ifrit ya que es un enemigo vulnerable al Fuego.



EXTREMO NORTE

Al llegar al descampado donde hay una **Esfera del viajero - Nv. 2** y están la invocadora Dona y su guardián Barthello, desmonta tu chocobo para poder coger las **2 Ultrapociones** del cofre si así lo deseas. Luego charla con el tipo del Batallón de Chocobos quien te mandará a buscar a sus compañeros. Monta de nuevo en el chocobo y enfila el sendero que va hacia el sureste, pero recuerda que luego deberás regresar.



NORTE DEL VIEJO CAMINO

Baja la rampa y avanza un poco más para encontrar una zona de entrenamiento de los miembros del Batallón de Chocobos. Dales el recado y sigue hacia el sur por el viejo camino.



SUR DEL VIEJO CAMINO

Vaya, pero si es nuestro viejo amigo Oaka. El pobre ha elegido una zona con poco tránsito y no hace mucho negocio. Pasada la **Esfera del viajero - Nv. 2** el camino acaba de forma abrupta y es precisamente el sitio donde habrías ido a parar si el Comechocobos te hubiese tirado por el precipicio... justo al lado de un cofre que guarda el **Símbolo de Saturno**. Con él en tu poder vuelve al extremo norte del camino.



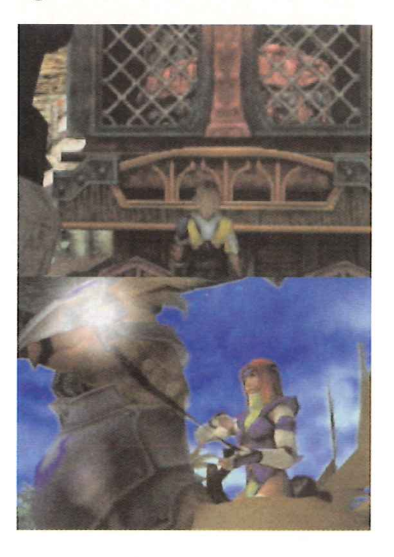


EXTREMO NORTE

Al acercarte montado en el chocobo a la carreta que bloquea el paso te verás obligado a dejar allí al animal. Los conductores de la carreta son Luzzu y Gatta quienes participan en la Operación Miihen. Por desgracia no te dejan avanzar así que aprovecha para charlar con uno de los Legionarios que te impiden el paso, quien te pide una donación para la operación militar. Según la cantidad que dones el tipo te entregará uno de los siguientes objetos:

100 Guiles: **Cazatalentos**
1.000 Guiles: **Lanza de hielo**
10.000 Guiles: **Anillo de luna**

Ante la imposibilidad de continuar regresa para reencontrarte con el venerable Seymour. Gracias a él, los Legionarios abrirán el paso a tu grupo así que aprovecha para llegar a la siguiente zona.

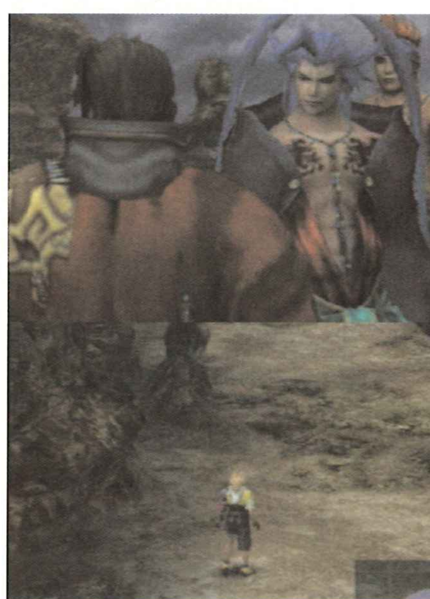


ROCAS HONGO

Monstruos: Bom, Ente rojo, Flan eléctrico, Fungo, Gandarva, Garuda, Hiperia, Ojo flotante, Ramashu, Raptor y Vihur

SENDA DE LAS ROCAS HONGO

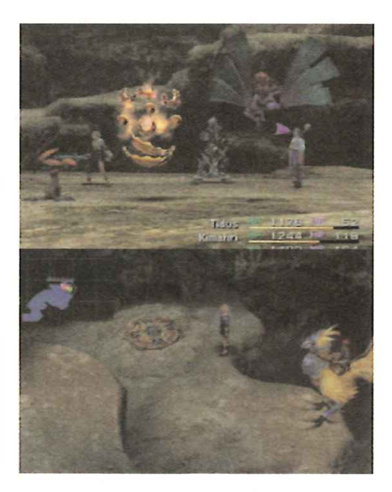
El siguiente reencuentro con Seymour resulta más tenso, sobre todo por las aparentes reticencias de Wakka a que se utilice maquinaria albhed para luchar contra Sinh y por la antipatía que muestra Auron hacia el venerable invocador. Cuando recuperes el control de Tidus charla con la gente de la zona para que te entreguen **1 Ultrapoción**, **1 Éter**, **2 Colas de Fénix**, **1 Panacea** y **1 Aro de lucha**. Además, por las inmediaciones merodea el omnipresente Oaka por si necesitas comprar algún objeto. Un Legionario llamado Clasko te sugiere que vayas al centro de mando así que sigue la flecha roja.



FONDO BARRANCO

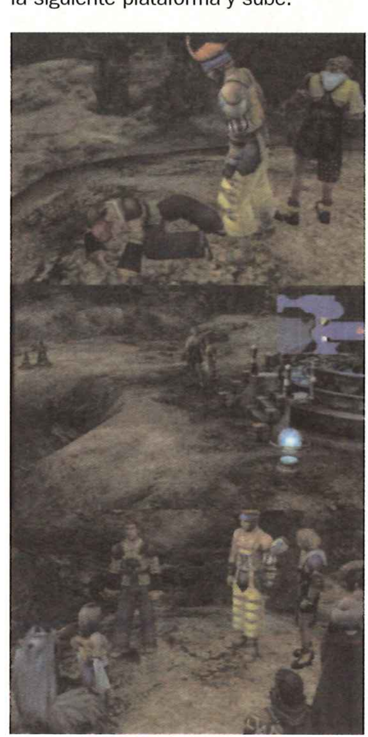
Guarda la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2** ya que este lugar es un poco laberíntico y las batallas aleatorias son bastante frecuentes. Luego charla con el Legionario para que te dé **1 Ultrapoción** y utiliza la plataforma circular para ascender.

El siguiente cofre que veas contiene **1.000 Guiles** y el tipo que hay al lado te obsequiará con **10 Pociones**. Sigue el camino lógico para alcanzar un cofre con **1 Panacea** en su interior y otro con **1 Ultrapoción**. Al final asciende gracias a la plataforma.



BARRANCO

Obtendrás **1 Poción X** y **400 Guiles** si mantienes tus hábitos conversacionales y si quieres ampliar tu dominio de los idiomas extranjeros busca el **Diccionario albhed 10 (Z=J)** al final de un pequeño sendero con forma espiral. La plataforma descendente del oeste conduce a un cofre con **1 Placa cuerda**, aunque para avanzar tienes que montarte en la plataforma ascendente que hay más al norte. Charla con el Legionario situado cerca de la **Esfera del viajero - Nv. 2** para obtener **1 Omnipoción**. Luego dirígete a Luzzu y Gatta para asistir a una violenta escena que acaba con Luzzu por los suelos por culpa de un directo a la mandíbula de Wakka. Colócate sobre la siguiente plataforma y sube.



MESETA

Wakka se muestra realmente ofendido por el uso de las armas albhed y lo paga su propio pie. Y por fin comenzamos a vislumbrar en que consiste la Operación Miihen aunque para conocer a fondo todos los detalles alcanza la siguiente zona.



PUESTO COMANDO

Los preparativos para la operación se acercan a su fin y el campamento base hierve de actividad. Oaka aprovecha para exigir unos precios abusivos por su mercancía pero piensa que se acerca un combate bastante duro. Guarda la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2** y accede al interior del campamento base para ser recibido por el venerable Kinoc, un viejo conocido de Auron. Tras ponerte al corriente de los planes del día recuperarás el control de Tidus. Abre el cofre que se encuentra al lado de Lulu para hacerte con **1 Omnipoción** y cuando estés preparado comunícaselo al soldado de la esquina inferior derecha.
La trampa para atraer a Sinh está preparada pero algo sale mal y tienes que vértelas con **Brote de Sinh: Guiu 1**. (VER RECUADRO)

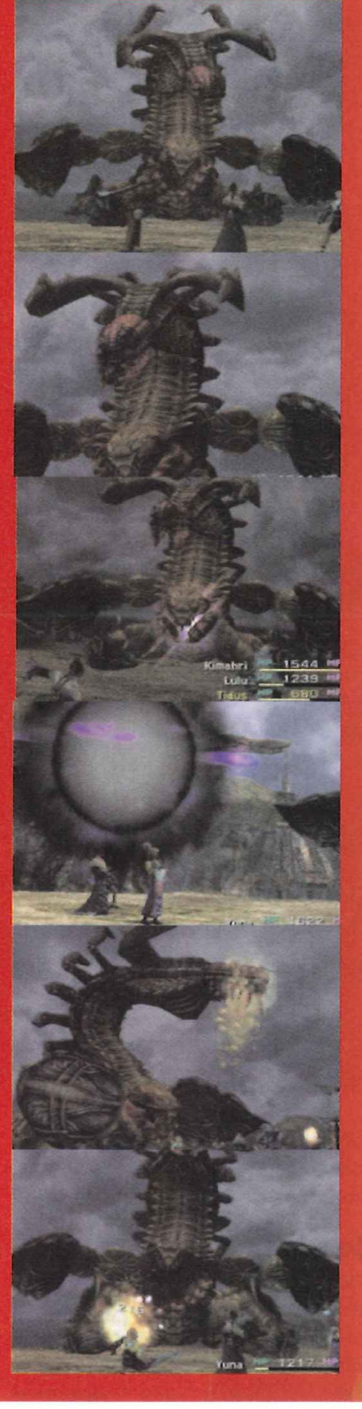




BROTE DE SINH: GUIU 1

GUIU
VIT: 12.000
Fuerza: 29
Poder mágico: 20
PH: 0
Guiles: 0
Objetos: Ninguno
CABEZA
VIT: 4.000
Fuerza: 1
Poder mágico: 1
PH: 48
Guiles: 200
Objetos: Ninguno
BRAZO (X2)
VIT: 800
Fuerza: 1
Poder mágico: 1
PH: 37 (cada uno)
Guiles: 300 (cada uno)
Objetos: Ninguno

Esperemos que hayas llegado a este enfrentamiento con tus personajes bastante potenciados. La táctica más contundente sería echar mano de los eones, pero quizás los necesites luego. Si no recurres a la invocación, lo primero que deberías hacer es utilizar el hechizo Prisa de Tidus sobre la mayor cantidad de personajes que puedas, pero sobre todo Yuna por sus habilidades curativas. Luego ataca la cabeza del bicho con la magia negra de Lulu y el balón de Wakka: cuanto antes te la cargues menos padecerás sus envenenamientos. Por suerte dicha parte del cuerpo no se regenera, como sí ocurre con lo brazos. Los muy malditos protegen al cuerpo de ataques físicos así que elimínalos con Kimahri y Auron y cuando desaparezcan por unos turnos machaca el cuerpo con todo lo que tengas. Éste reaccionará con la magia Gravedad que consume 1/4 de la VIT de cada miembro del grupo. Tenlo en cuenta y mantén en buen estado de salud a Yuna y Auron cuando termine el combate.



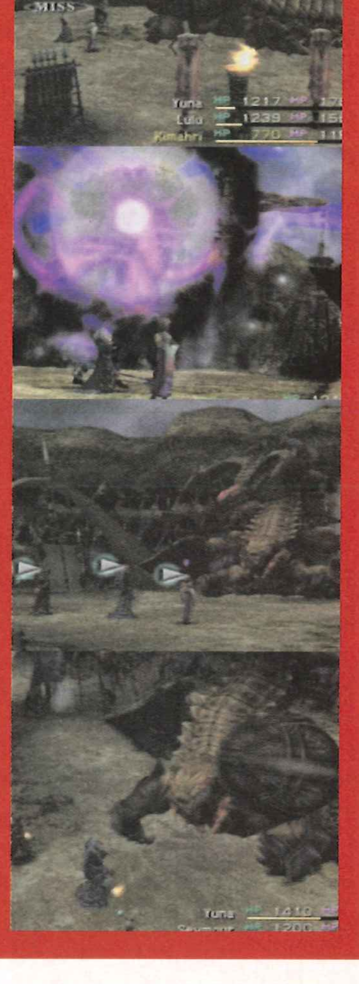
Sinh ha caído en la trampa y reacciona a los cañonazos de los albhed lanzando Escorias. El Batallón de Chocobos se encarga de dichos monstruos pero Sinh aún esconde un as en la manga y con una barrera de energía provoca una escabechina entre sus enemigos. El grupo de héroes se separa forzosamente: Yuna, Auron y Seymour tienen que enfrentarse con **Brote de Sinh: Guiu 2**. (VER RECUADRO)



BROTE DE SINH: GUIU 2

GUIU
VIT: 6.000
Fuerza: 15
Poder mágico: 20
PH: 400
Guiles: 2.000
Ítems: 3 Esferas llave nv. 1
CABEZA
VIT: 1.000
Fuerza: 1
Poder mágico: 1
PH: 48
Guiles: 200
Ítems: Ninguno
BRAZO (X2)
VIT: 800
Fuerza: 1
Poder mágico: 1
PH: 37 (cada uno)
Guiles: 300 (cada uno)
Ítems: Ninguno

Este enfrentamiento es mucho más fácil que el anterior gracias al poderío mágico de Seymour. Además, el monstruo posee la mitad de VIT que en su anterior estado. Si en el anterior combate reservaste a los eones llegó el momento apropiado para utilizarlos. De todas formas los hechizos Piro+, Aqua+, Electro+ o Hielo+ de Seymour son más que suficientes para derrotar fácilmente al bichejo en muy pocos turnos. Lánzaselos continuamente al cuerpo y ni si quiera hará falta que intervengan sus compañeros. Por cierto, será la única vez que podrás controlar a dicho personaje.



Un último intento de los albhed por derrotar a Sinh resulta totalmente infructuoso y acaba con su muerte.



PLAYA

Tidus ha ido a parar a la playa y se despierta rodeado de muerte y destrucción. Al examinar la zona descubrirás el cadáver de Luzzu o Gatta y un Tidus indignado se lanza al agua persiguiendo a Sinh.





RESTO DEL ARMA

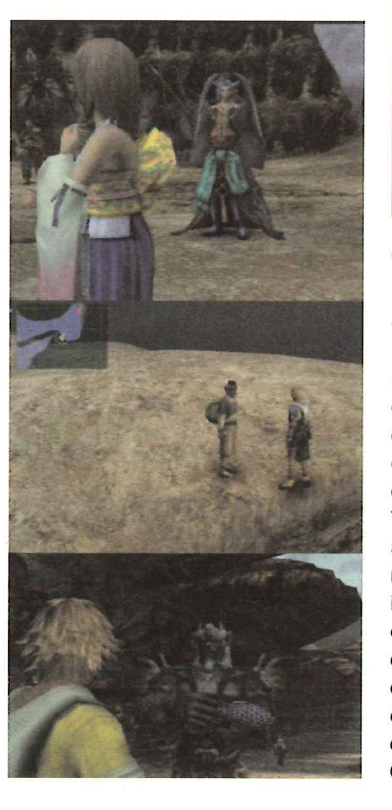
El grupo vuelve a reunirse y tras las secuencias aprovecha para guardar la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2** cercana. Ve al oeste donde podrás hacerte con **1 Ultrapoción** dentro de un cofre y luego hacia el noreste para reencontrarte con Oaka.

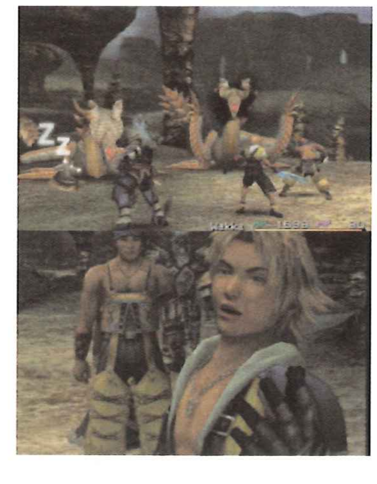
DJOSE

Monstruos: Basilisco, Flan de nieve, Fungo, Gandarva, Garmú, Lasca, Mosquito, Quebrantahuesos, Ramashu y Raptor

CAMINO

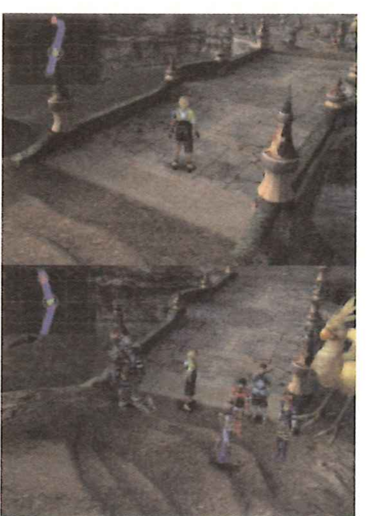
Tras oír por primera vez a Kimhari utiliza si lo deseas la **Esfera del viajero - Nv. 2** y avanza por el camino charlando con quien te encuentres para que te proporcionen, en este orden, **1 Hoja variable**, **1 Anillo relajante**, **1 Éter**, **1 Omnipoción** y **1 Ultrapoción**. También podrás localizar dos cofres a lo largo del camino que contienen **2 Colas de Fénix** y **1 Aro de sol**. Y por último no te olvides de rastrear el suelo del borde derecho, tras una estalagmita, para hacerte con el **Diccionario albhed 11 (G=K)**. Finalmente llegarás a una encrucijada en la que sólo podrás tomar una dirección tras la conversación entre Tidus y Auron.





RUTA DEL PEREGRINO

En este breve tramo volverás a encontrarte con Lucil, la capitana del Batallón de Chocobos, quien te informa que su chocobo es el único superviviente de la Operación Miihen. Pobres bichos.

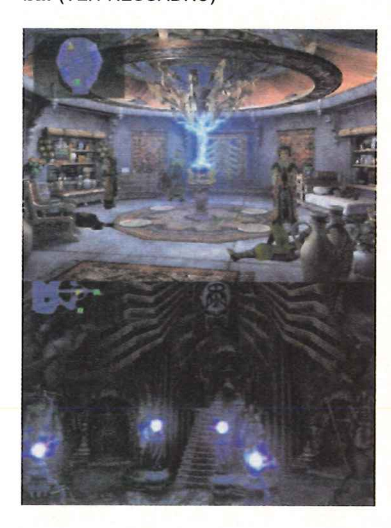


TEMPLO

Lo que parecía una pared rocosa es en realidad la increíble entrada al templo. Antes de acceder al interior explora los alrededores para localizar dos cofres con **4.000 Guiles** y **4 Esferas de habilidad**. Además, cerca de la entrada de la posada hay una socorrida **Esfera del viajero - Nv. 2**.

Ya en el interior del templo conocerás al invocador Isaaru y a sus dos hermanos guardianes. Dirígete hacia la izquierda y antes de entrar en la celda de las monjas hay un cofre semioculto con **1 Éter**. En el interior de dicha celda hay otro cofre con **1 Panacea** y en la celda de los monjes a la derecha se halla un tercero con **1 Omnifénix** en su interior. Al intentar

subir las escaleras Isaaru te comentará las misteriosas desapariciones de varios invocadores. Habrá que vigilar de cerca a Yuna. Después del aviso podrás acceder al **Recinto de la prueba.** (VER RECUADRO)

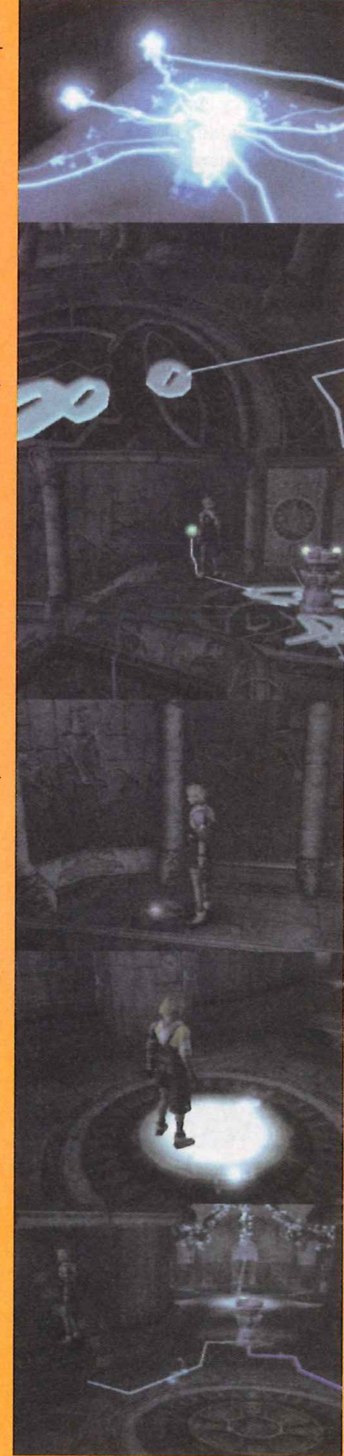


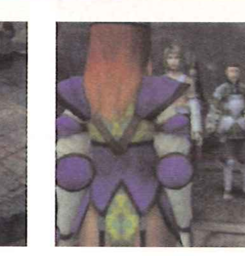
El grupo vuelve a reencontrarse con la invocadora Dona y el inefable Barthello. Luego charla con Auron e intenta abandonar la habitación para que aparezca Yuna con el eón Ixion en su poder.
Tras pasar la noche en la posada abre el cofre para hacerte con **1 Ambidextro**. Entra de nuevo en el templo y despierta a Yuna que duerme como una marmota en la celda de las monjas. Tras unas risas mañaneras el grupo abandona la zona del templo.



RECINTO DE LA PRUEBA

-Coge las dos Esferas de Djose y colócalas en la puerta para que ésta se abra.
-Llega a la siguiente sala en la que hay un altar sobre un símbolo de luz en el suelo.
-Coge las dos Esferas de Djose que hay a ambos lado de la puerta y colócalas en los huecos de la parte derecha de esa misma pared.
-Empuja el pedestal tal cual hacia la derecha para que un rayo cargue la Esfera de Djose que hay en él.
-Hazte con la Esfera de Djose del pedestal y colócala en el hueco de la derecha de la puerta para que ésta se abra.
-Sitúa en el altar las dos Esferas de Djose de la derecha.
-Empújalo y hazlo caer en las corrientes eléctricas de la nueva habitación de forma que flote.
-Salta sobre él para llegar al otro lado.
-Empuja el nuevo altar de forma que se ilumine una parte del símbolo de la habitación anterior.
-Vuelve a ella y dirígete hacia la izquierda. Pisa el símbolo luminoso para que el altar flotante regrese a su posición inicial.
-Coge la Esfera de Djose con la que abriste la última puerta y colócala en el hueco del lado izquierdo para que se ilumine otra parte del símbolo.
-Coge ambas Esferas de Djose del pedestal y colócalas en los huecos de la habitación inicial para que el símbolo se ilumine del todo y aparezca una plataforma.
-Colócate sobre ella para ascender al piso superior.
-Pulsa acción frente a los cinco pedestales para que aparezca una escalera y un nuevo pedestal.
-Antes de subir por la escalera vuelve al piso de abajo, ve a la parte izquierda y toca el símbolo de la pared para descubrir la Esfera de destrucción.
-Cógela, regresa al piso superior y colócala en el pedestal aparecido para poder descubrir un cofre con **1 Esfera Poder mág.**
-Ahora sí sube las escaleras.





RUTA DEL PEREGRINO

Por el camino comunícate con la gente para que te entreguen **1 Alabarda**, **2 Ultrapociones** y **10 Pociones**. ¡Qué generosidad! Cruzando el puente volverás a encontrarte con Lucil.



CAMINO

Al llegar de nuevo a la intersección encamínate hacia el siguiente área del juego.

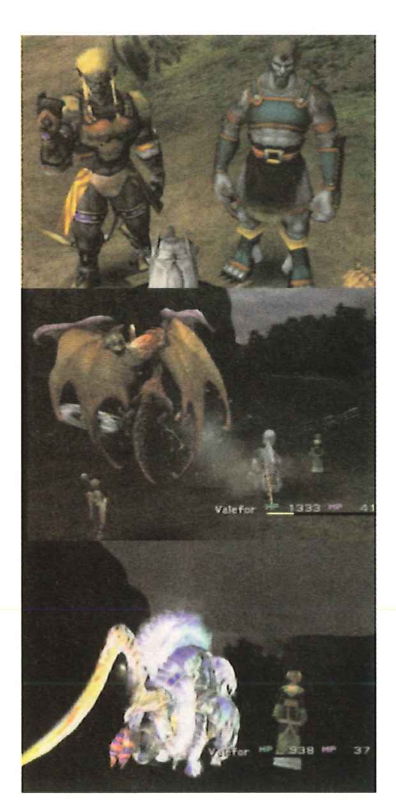
RÍO DE LA LUNA

Monstruos: Flan de nieve, Fungo, Gandarva, Garmú, Lasca, Mosquito y Ochú

SENDA SUR

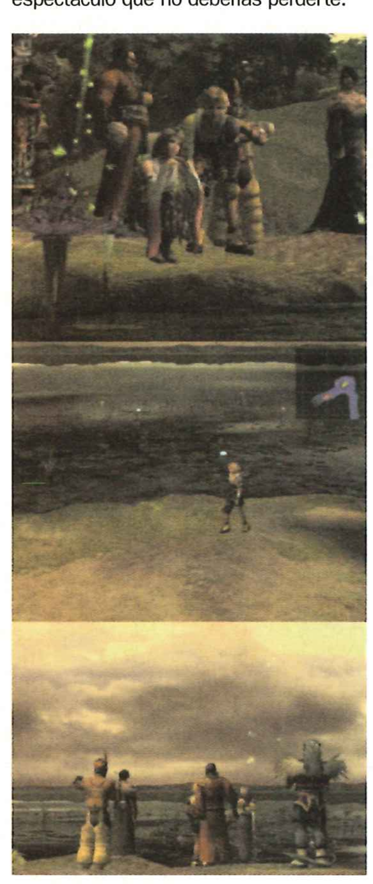
Avanza por el sendero y abre el cofre del recodo de la derecha ya que contiene **3 Esferas llave nv. 1**. Más adelante te encontrarás con dos paisanos de Kimahri que volverán a sacar el tema de la desaparición de invocadores. Más cofres decoran el camino: en el primero encontrarás **1 Poción X** y en el segundo **3 Esferas llave nv. 1**. El nuevo encuentro con Belgemine te proporcionará la ocasión de enfrentar a Valefor e Ifrit contra su eón Ixion. Si le vences te entregará **2 Escamas de dragón** y el **Alma de invocador**, pero si pierdes únicamente obtendrás este último objeto gracias al cual tus eones podrán aprender habilidades. Por último podrás hacerte con **1 Esfera de Defensa Mag.** del cofre semioculto a la izquierda del camino.





ORILLA SUR

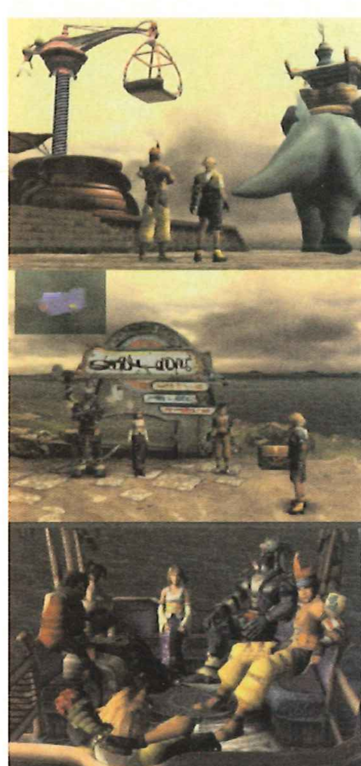
El grupo se detiene a contemplar la superficie del río. Se trata de un curioso espectáculo que no deberías perderte.



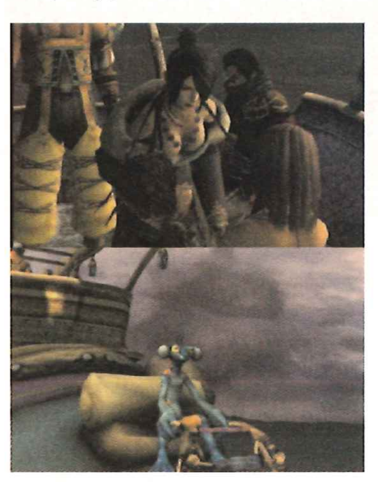
SHUPAF SUR

En el muelle hay cuatro vendedores... sin contar al inefable Oaka. Coge las **2 Colas de Fénix** del cofre cercano a Yuna y Kimhari y los 5.000 Guiles del que está detrás de Lulu. Guarda la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2** y conversa con el conductor de los enormes bichos llamados shupaf para poder cruzar el río.

A medio camino intentan secuestrar a Yuna y la pareja formada por Tidus y Wakka se lanza al agua para luchar contra **Jaula albhed**. (VER RECUADRO)



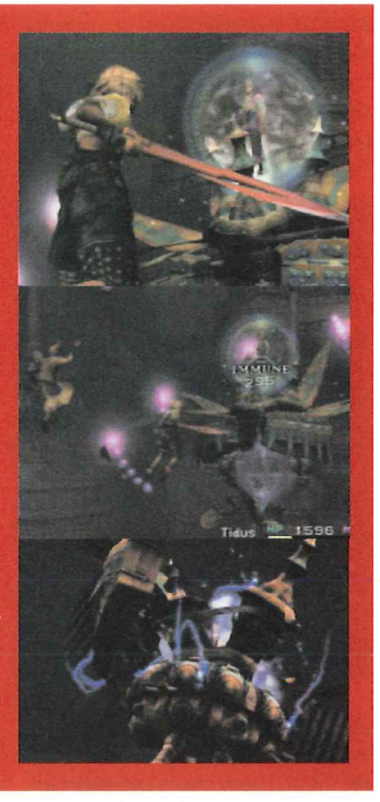
Tras rescatar a Yuna, el resto del viaje hasta la otra orilla del río resulta muy tranquilo y placentero.



JAULA ALBHED

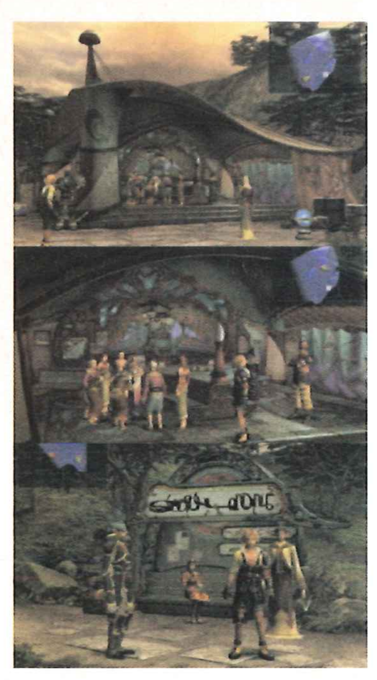
VIT: 4.000
Fuerza: 23
Poder mágico: 15
PH: 660
Guiles: 2.400
Objetos: 1 Omnifénix

Combate facilito que se puede complicar innecesariamente. Utiliza la magia Prisa tanto en Tidus como en Wakka para disponer de una mayor cantidad de turnos entre los ataques de la máquina. Las armas dotadas del Efecto Rayo le harán mucha pupa así que equípate con ellas si no lo hiciste antes. Su ataque más poderoso, llamado Bombas de profundidad, resulta muy previsible ya que la Jaula albhed asciende en el turno anterior. Tienes dos opciones: o curas a tus personajes y aguantas el chaparrón como buenamente puedas o le atacas incansablemente para hacerle descender sin que consiga ponerlo en práctica. Y, sin duda, la segunda opción es la más recomendable.



SHUPAF NORTE

Guarda la partida gracias a la **Esfera del viajero - Nv. 2** y busca el **Diccionario albhed 12 (H=L)** al lado de la enorme rueda giratoria. ¿Todavía no le has comprado nada a Oaka? Pues el tipo parece que no se cansa de perseguirte. Por último hazte con **1 Éter** del cofre situado al lado del banco donde se sienta la chica.







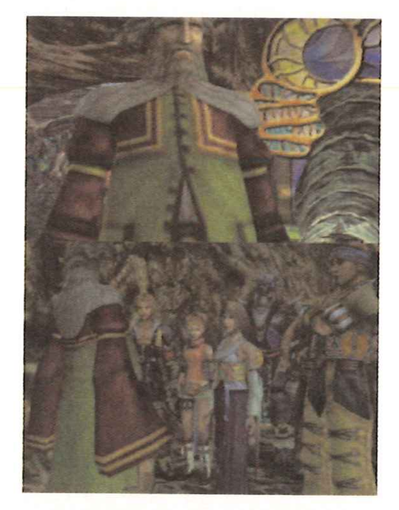
ORILLA NORTE

En la siguiente zona Tidus se reencontrará con un viejo conocido, mejor dicho, con una joven conocida: Rikku. Yuna da su consentimiento para que le acompañe como guardián y por fin el grupo está compuesto por todos los personajes posibles. Durante el primer combate aleatorio aprenderás a utilizar el turbo Alquimia de la chica. Recoge los **4 Antídotos** del cofre y sigue la flecha roja.



SENDA NORTE

En la siguiente parte del camino encontrarás un cofre con **1 Omnipoción**. Continúa avanzando para llegar al extraño poblado de Guadosalam.



GUADOSALAM

Monstruos: Ninguno

El grupo es recibido por Tromell Guado quien informa que Seymour está esperando a Yuna. Hagámosle esperar un rato. Rikku aprovecha la disyuntiva para enseñarte a reformar armas y armaduras.

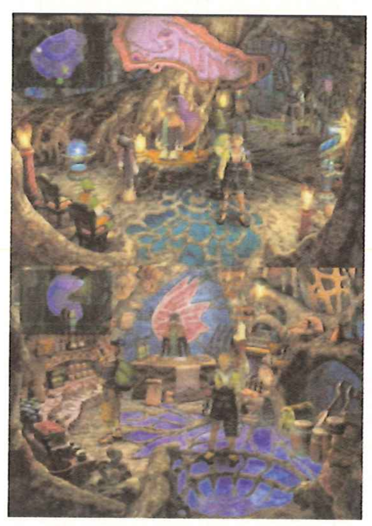
Entra en la fonda ya que allí podrás relamerte las heridas y guardar la partida gracias a la **Esfera del viajero - Nv. 2**.

Explora el poblado en busca de dos cofres con **1 Omnipoción** y **1 Elixir** y entra en la tienda situada en la zona



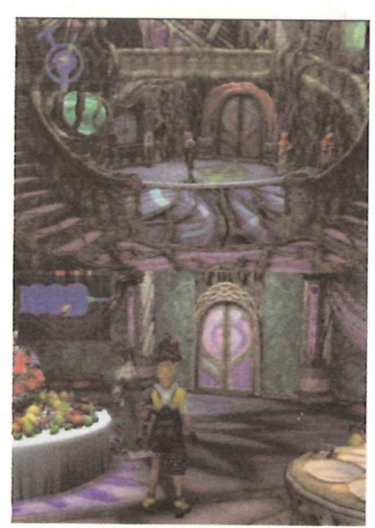
superior por si te interesa renovar el equipamiento. Te recomendamos encarecidamente adquirir protecciones habilitadas con Rayo x1/2 ya que las necesitarás en breve. En el interior de la casa de la izquierda hay un cofre con **3.000 Guiles** y el **Diccionario albhed 13 (S=M)**.

Finalizadas las gestiones vuelve a la parte inferior del poblado y entra en la mansión.

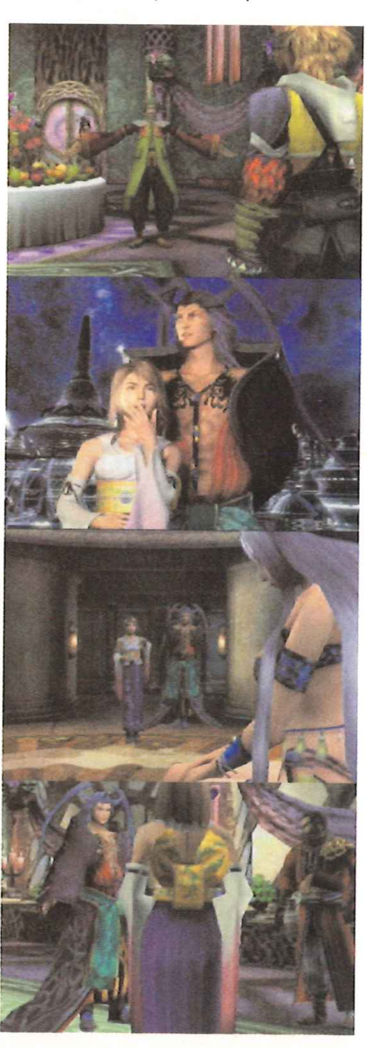


MANSIÓN DE SEYMOUR

Sube las escaleras y busca un cofre oculto justo enmedio que contiene **2 Ultrapociones**. Charla con el resto del grupo hasta que aparezca Tromell Guado quien te invitará amablemente a pasar al comedor. Mientras esperas al tardón de Seymour vuelve a conversar con tus compañeros. Cuando por fin haga su aparición el venerable te esperan unas cuantas secuencias de impresión en las que viajarás a Zanarkand, conocerás a Yunalesca y



Yuna recibirá una proposición de matrimonio. Casi nada. Recuperado el control de Tidus abandona la mansión y ve a la parte superior del poblado.

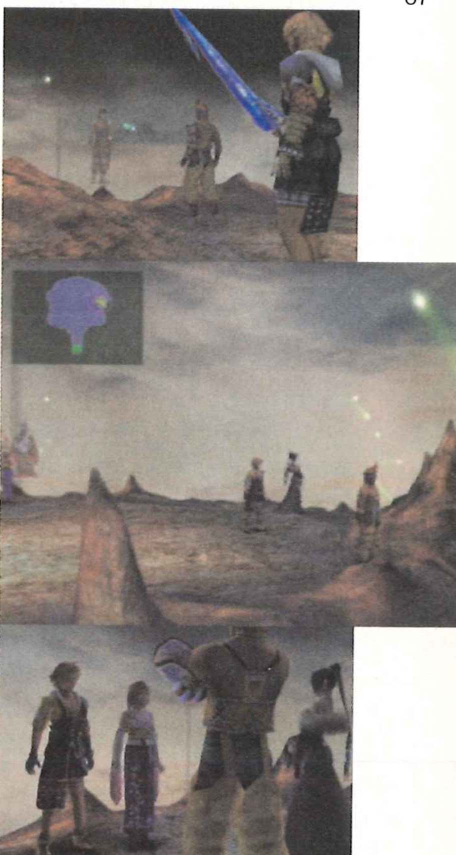


EL ETÉREO

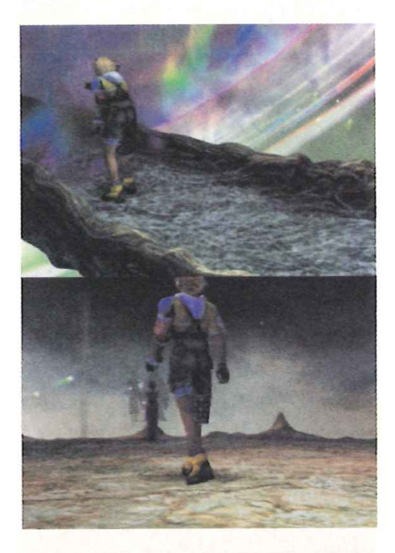
El guardia que custodia el acceso al Etéreo te dejará pasar ahora. Nada más entrar busca un cofre oculto a la izquierda que contiene **8 Bolas fulminantes**. Sigue el camino y al llegar a las escaleras Auron y Rikku decidirán no continuar. Tú sigue al resto del grupo y tendrás la ocasión de conocer a Chappu, a los padres de Yuna y a la madre de Tidus. Por cierto, el sable







Fraternidad de éste último ha sufrido una mejora considerable. Al abandonar el Etéreo se produce una dramática secuencia durante la cual Jyscal intenta volver al mundo de los vivos. De vuelta a la ciudad intenta acceder a la Llanura de los Rayos para que Shelinda te comunique la partida de Seymour. Tras conversar con el resto del grupo tendrás vía libre a la siguiente área.







LLANURA DE LOS RAYOS

Monstruos: Airos, Buel, Cactilio X, Ente dorado, Férreo, Gecko, Kusarik y Máscara

ZONA SUR

En esta oscura llanura tendrás que hacer gala de unos reflejos excelentes si quieres evitar ser fulminado... literalmente. Un tutorial te explica como evitar los fastidiosos rayos.
Es un buen momento para equiparse con las protecciones que te recomendamos comprar en la tienda de Guadosalam porque los enemigos



de la zona tiene bastante afinidad con el elemento... Rayo, claro. Localiza primero la **Esfera del viajero - Nv. 2** cercana y luego busca un par de cofres por los alrededores que contienen **2 Colas de Fénix** y **2 Ultrapociones**. Un poco más al norte hay una piedra que desprende una extraña luz: se trata de uno de los monolitos que encierran el

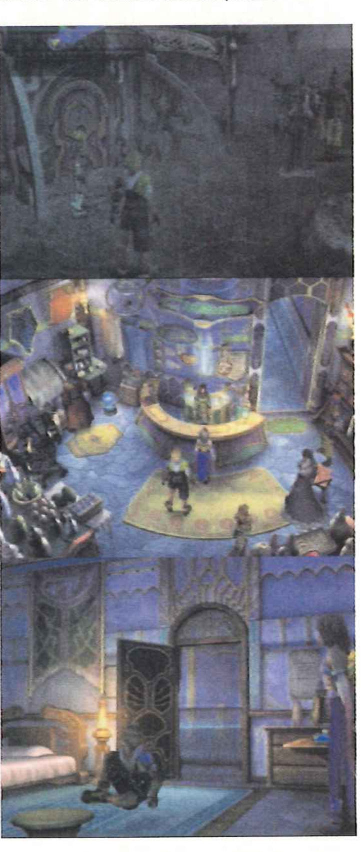


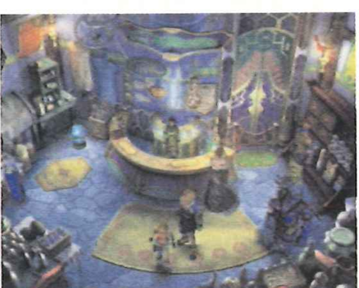
alma de los Cactilios X. Pulsa el botón cuadrado del mando para liberar el alma encerrada en este monolito.
Si sigues el camino te encontrarás con el anciano Maechen y con Shelinda. Un cofre situado en la parte izquierda de la llanura almacena **5.000 Guiles** mientras que el que se encuentra en la parte derecha junto a un monolito guarda **1 Balón de agua**. Libera el alma de otro Cactilio X y a partir de ahora podrás enfrentarte a estos bichos en combates aleatorios. Son muy escurridizos pero matarlos suele comportar una buena recompensa. Más adelante llegará un momento en el que Rikku estará tan aterrada que tendréis que parar a descansar un rato.



CASA RIN

No queda más remedio que entrar dentro del edificio donde puedes







guardar la partida en la **Esfera del viajero - Nv. 2**. Charla con Rikku para que aparezca Rin y te dé el **Diccionario albhed 14 (H=N)**. Luego sigue a Yuna cuando vaya a descansar. ¿De quién es esa voz? Tidus no puede resistir su curiosidad y provoca una situación comprometida. Vuelve a hablar con Rikku y abandona el edificio. Fuera podrás hacerte con **1 Escudo de Thor** que verás en el suelo. Accede a la siguiente zona de la llanura por el norte, aunque si vuelves habrá aparecido un cofre frente a la casa con diversas recompensas que dependerán de la cantidad de rayos que hayas esquivado.









ZONA NORTE

En esta zona las almas de los Cactilios X no están fijas y tienes que aprovechar el momento exacto para liberarlas. Bastará con que las liberes de un único monolito. Alcanza la **Esfera del viajero - Nv. 2** y un poco más adelante Yuna comunicará al grupo su decisión de casarse con Seymour pese a la oposición de un indignado Tidus. Cuando recuperes el control del chico busca detrás de la torre pararrayos un cofre con **1 Éter**. Durante el resto del camino podrás obtener **2.000 Guiles** y **1 Panacea** de sendos cofres.







BOSQUE DE MACALANIA

Monstruos: Avispa, Ente azul, Iguion, Kuspo, Mulfú y Quimera

ZONA SUR

Por fin se acabaron los dichosos rayos. Tras la conversación entre Tidus y Auron podrás guardar la partida en una **Esfera del viajero - Nv. 2**. En la bifurcación del camino no tendrás más opción que ir por el norte. Los enemigos de esta zona son bastante duros, pero sobre todo ten cuidado con Quimera. Un cofre oculto con **1 Cait Sith dormilón** y otro con **2.000 Guiles** serán las únicas alegrías de esta zona.







CENTRO

Un nuevo cofre, esta vez con **3 Colas de Fénix** en su interior, es lo más destacable de la parte central del bosque. Bueno, y la aparición despavorida de Barthello quien no sabe dónde está Dona. Finalmente llegarás hasta un curioso tipo que te propondrá participar en un juego consistente en cazar mariposas. Cuando te canses de jugar accede a la parte norte del bosque.

ZONA NORTE

Durante el descenso busca un cofre oculto que contiene **1 Panacea**. Pero no te entretengas mucho porque los monstruos andan al acecho.











CAMINO AL LAGO

Una salvadora **Esfera del viajero - Nv. 2** y el pesado de Oaka te dan la bienvenida en el camino que da acceso al lago. Fíjate que hay un caminito hacia el sureste que parece cortado... y lo está. Pero si buscas bien podrás hacerte con el **Diccionario albhed 15 (U=O)**.

Cuando parece que puedes abandonar el peligroso bosque, Auron abre un sendero a espadazos y te ves obligado a seguirle.

FUENTE DE ESFERAS

Esta laguna no parece el lugar más adecuado para hacer picnic y menos si en ella habitan seres tan peligrosos como **Esfera amorfa**. (VER RECUADRO)



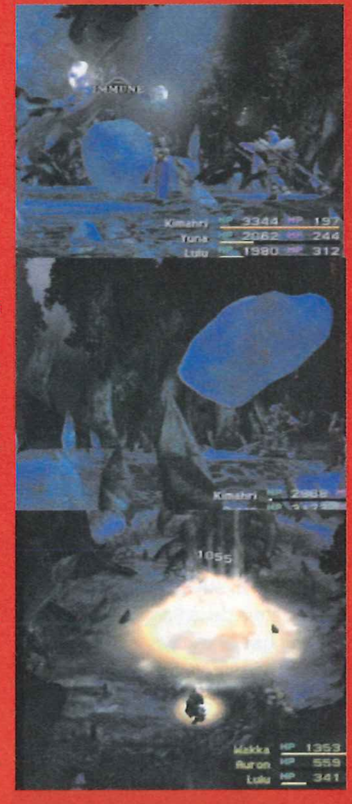
ESFERA AMORFA

VIT: 12.000
Fuerza: Desconocida
Poder mágico: Desconocido
PH: 3.420
Guiles: 4.000
Objetos: 1 Esfera llave nv. 2

Contra este enemigo existen dos estrategias bastante efectivas.

La primera consistiría en esperar a saber qué tipo de magia utiliza. Si usa Piro invoca a Ifrit y si te lanza Electro invoca a Ixion. Los hechizos de Esfera amorfa curarán al eón que hayas llamado pero, por supuesto, no debes utilizar turbo contra él ya que lo curarías. En vez de eso usa el ataque normal. Es un método efectivo aunque bastante lento.

La segunda estrategia requiere la participación de Yuna, Lulu y otro personaje que ataque a Esfera amorfa para adivinar a qué elemento es afín cuando contraataque. Entonces haz que la maga le lance hechizos opuestos y que la invocadora se dedique a curar. Una táctica también efectiva y más rápida.



Al derrotar a la pelota gigante serás recompensado con **1 Esfera de Jecht** y Auron aprenderá la técnica turbo llamada Estrella fugaz. Ya puedes continuar el viaje hasta el lago.

LAGO MACALANIA

Monstruos: Flan de hielo, Lobo de nieves, Mafú y Ojo diabólico

CASA RIN

Antes de entrar en el edificio puedes comprarle algo a Oaka, charlar con el soldado que cuida del chocobo (el maldito no te deja llegar a un cofre) o recoger el **Diccionario albhed 16 (B=P)** al lado de la entrada. Dentro encontrarás una **Esfera del viajero -**



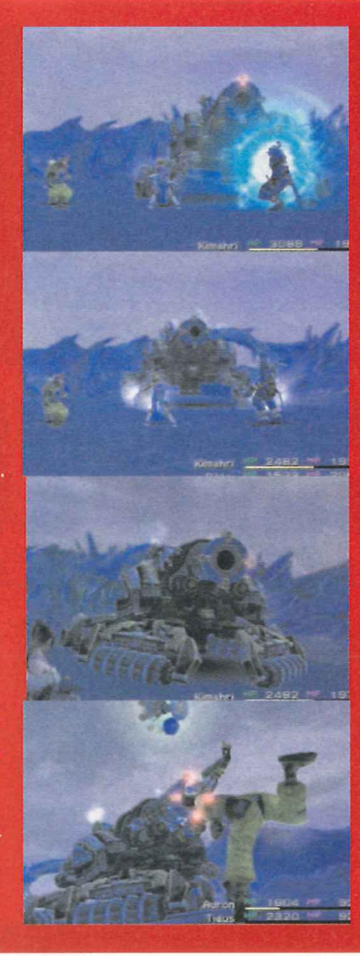




CAÑÓN ALBHED

VIT: 16.000
Fuerza: 25
Poder mágico: 30
PH: 4.400
Guiles: 7.000
Objetos: 1 Elixir
Sonda albhed
VIT: 1.000
Fuerza: Desconocida
Poder mágico: Desconocido
PH: 220
Guiles: 300
Objetos: 1 Poción

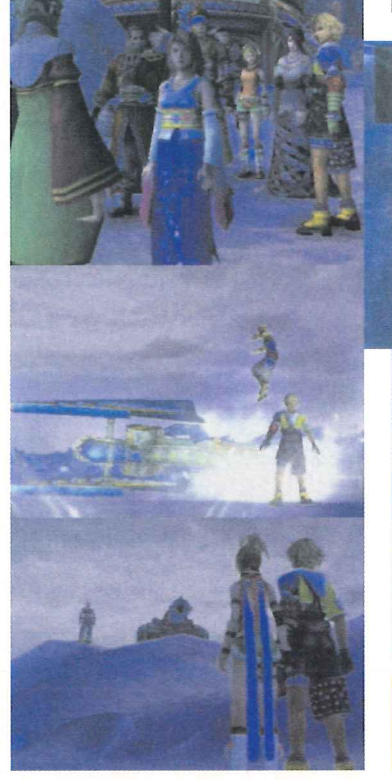
Vaya, resulta que no puedes invocar eones, ni usar magia negra o blanca. Esto se soluciona rápido con un par de pelotazos de Wakka que destruyan la Sonda albhed. Ya tienes vía libre para usar Electro o Electro+ de Lulu contra el Cañón albhed, curándola con Yuna de los contraataques de la máquina. Por desgracia, el Cañón albhed iniciará una cuenta atrás que finalizará con un poderoso ataque llamado Rayo mágico. Invoca a algún eón como Ifrit o Valefor para que reciban el impacto y acto seguido invoca a Ixion para que se deshaga del enemigo gracias a Electro+ o a su turbo Electrocución final si es que lo tiene cargado.



Nv. 2 donde guardar la partida.
Sigue tu camino para ser interceptado por Tromell Guado quien se llevará a Yuna al Templo de Macalania. No llegan muy lejos ya que son interceptados por un grupo de albheds. Al acudir en su ayuda tendrás que luchar contra **Cañón albhed**. (VER RECUADRO)

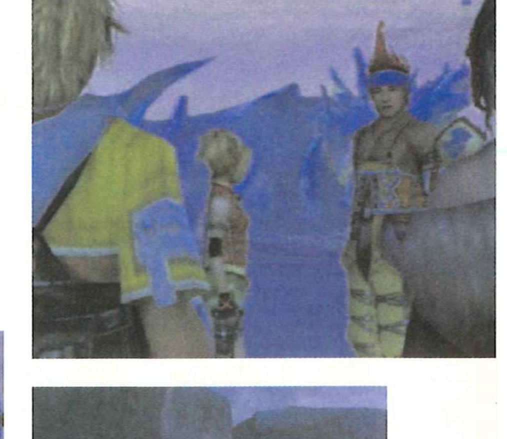
Wakka no parece estar muy contento porque Rikku sea albhed. Bueno, ya se le pasará.
Hay que aprovecharlo todo en esta vida y esas motonieves parecen rápidas y fáciles de usar. En un periquete se plantan frente al Templo de Macalania.





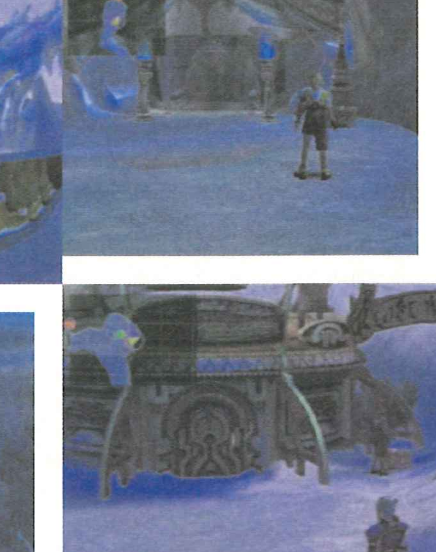
DESFILADERO

Antes de entrar en el templo te recomendamos que vuelvas hasta la Casa Rin donde podrás hacerte con los **4.000 Guiles** del cofre al que no tenías acceso. Además, por el camino podrás guardar la partida en una **Esfera del viajero - Nv. 2** y abrir otro cofre con **1 Esfera llave nv. 1** en su interior. Ahora sí que puedes acceder al interior del templo.



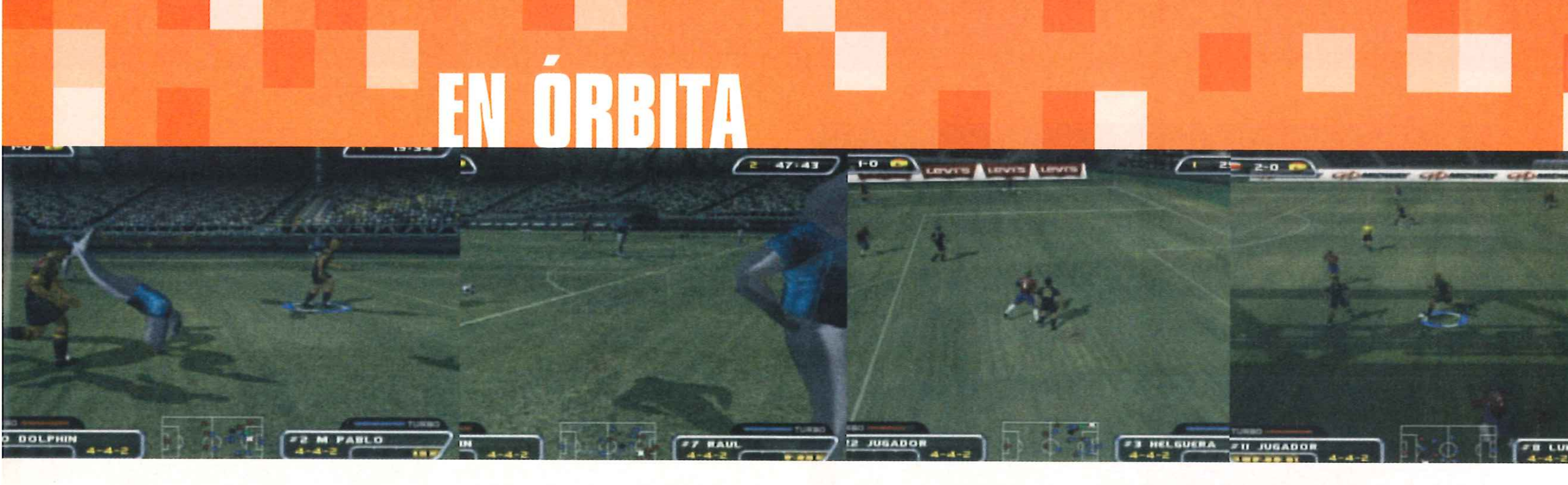








FIN DE LA PRIMERA PARTE DE LA GUÍA



RED CARD SOCCER 20-03

LO QUE SUCEDE EN EL TERRENO DE JUEGO, AHÍ QUEDA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **59,99 EUROS**

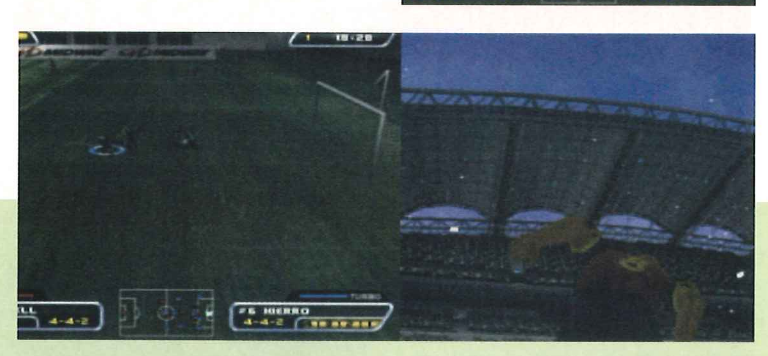
LÁSTIMA QUE EL MODELADO DE LOS JUGADORES NO SEA DEMASIADO BUENO (SE LES NOTAN DEMASIADO LAS JUNTURAS DE LOS POLÍGONOS) Y QUE SE PRODUZCA ALGÚN *CLIPPING* PUNTUAL



Ahora que la FIFA, la máxima entidad del fútbol internacional, está empeñada en erradicar la violencia de los terrenos de juego mediante campañas a favor del juego limpio, los americanos de Midway hacen gala de su sentido del oportunismo con otro de sus juegos transgresores, esta vez futbolístico, en la línea de *NHL Hitz* o *NBA Jam*. En él podremos dar rienda suelta a nuestras pasiones más bajas y liarnos a palos con nuestros prójimos con una pelota de fútbol de por medio como excusa (como los equipos de tercera regional, vamos).

Los jugones de PS2, hasta ahora, sólo podían elegir entre el fútbol más purista que representa *Pro Evolution Soccer* y el más arcade y sencillote que esgrime *FIFA*. *Red Card Soccer* supone una tercera vía que toma los toques inverosímiles de la saga de EA y los lleva al extremo. Un partido en este título de Midway es idéntico a los derbys carajilleros entre los miembros de la Redacción de *Planet*, en los que es más importante destrozar la espinilla del contrario que intentar seguir la trayectoria de balón... Desde luego, desahoga tomarnos la justicia por nuestra mano (o por nuestros tacos), pero ¿qué pinta el árbitro en el terreno de juego, aparte de poder derribarlo cuando se acerca? Pues resulta que nosotros decidimos su nivel de rigurosidad, así que podemos hacer que se convierta en un inútil de tal calibre que permita que el partido se convierta en una auténtica carnicería, haciendo que el único pitido que emita sea el del final de ambos periodos.

El título del juego es suficientemente significativo: para dominar *Red Card Soccer* es bastante más necesario dominar todas las tretas barriobajeras y sanguinolentas (así como los trucos para llevarlas a cabo) que cualquier atisbo de táctica. Y es que no hay forma de cambiar la disposición en el campo de los jugadores, y por no existir no existen ni los cambios, a pesar de que los futbolistas pueden resultar lesionados (y es que éstos se curan mágicamente). Este aspecto, un *handicap* con respecto al resto de simuladores futboleros, es el rasgo definitorio de este título de Midway, que se basa casi exclusivamente en la espectacularidad de las acciones especiales (patadas en el bajo vientre, segadas criminales, giros en salto con la pelota en los pies, chutes imposibles, chilenas acrobáticas, etc), a lo que contribuye una selección bastante correcta de las cámaras que siguen el partido, destacando unos oportunos primeros planos de todos y cada uno de los remates a puerta



¡QUE SE ME VA LA PELOTA!

La peculiaridad de este título de Midway hace que el control de nuestros jugadores sea bastante engorroso, más que nada por la cantidad de maniobras y fintas extrañas que efectúan nuestros contrincantes o nuestros propios jugadores. Además es difícil hacerse con el balón, ya que deberemos pasar muy cerca de él para que nuestro jugador lo conduzca, al estilo de clásicos como *Kick Off* o *Sensible Soccer*. El balón, lejos de ser nuestro mejor amigo como para Oliver Aton, se hace de rogar y nos resulta esquivo...



NO HAY FORMA DE CAMBIAR LA DISPOSICIÓN EN EL CAMPO DE LOS JUGADORES, Y POR NO EXISTIR NO EXISTEN NI LOS CAMBIOS, A PESAR DE QUE LOS FUTBOLISTAS PUEDEN RESULTAR LESIONADOS

especiales, que nos recuerdan a Keanu Reeves y compañía, enfundados en sus butifarriles trajes de cuero en *The Matrix*.

Pero quizá la opción más curiosa de *Red Card Soccer* sea la disputa de la Conquista Mundial, en la que, cual Carlomagnos futboleros, debemos conquistar territorios enfrentándonos a equipos sorpresa en estadios inimaginables: toreros, SWATs, delfines, monos o samurais, cada uno de ellos en su hábitat natural. Esta surrealista aportación a un juego de fútbol ya inverosímil (cualquier parecido con la realidad es producto de nuestra imaginación) es un prodigio de originalidad, y además está realizada con una corrección técnica notable, puesto que las texturas del campo y los efectos de luz y climáticos están a un nivel aceptable. Lástima que el modelado de los jugadores no sea demasiado bueno (se les notan demasiado las junturas de los polígonos) y que se produzca algún *clipping* puntual, como el que aparece en los aledaños del área pequeña y en las celebraciones de los goles.

Por desgracia también falla la jugabilidad, en parte por la exagerada dificultad que el juego alcanza en poco tiempo, y en parte por las jugadas a balón parado, difíciles de defender por culpa de la mala elección de las cámaras y que suelen acabar en goles de similar factura.

Por lo demás, se trata de una divertida alternativa a los simuladores futbolísticos clásicos, además de un título aconsejable para derrotar a esos listillos que se las saben todas en los simuladores, donde su juego no puede ser contrarrestado como sucede aquí: a golpe de machete.

COMENTARISTAS INSÍPIDOS

En la versión en castellano de *Red Card Soccer* los comentarios corren a cargo de Iñaki Cano y Ricardo Gallego. Al primero de ellos lo conoceréis por ser el presentador de *Estudio Estadio*, un tipo tan pintoresco como el mostacho que luce. Se trata además de uno de los periodistas deportivos que más momentos de gloria ha dado a Televisión Española con sus entrevistas en la Vuelta Ciclista a España, para las que se sirve de chascarrillos y anécdotas varias de su vida en las que su abuela es un referente fundamental. Por su parte, Ricardo Gallego es un futbolista retirado que jugó en Real Madrid, Udinese y Rayo Vallecano en los años ochenta y principios de los noventa. Para que os hagáis una idea del nivel de sus comentarios, sabed que a Gallego le conocían como 'El Soso'...











ARRIBA
- FÚTBOL DE PATADÓN Y TENTETIESO
- LOS EQUIPOS OCULTOS
- ¡ESOS MOMENTOS *MATRIX*!

ABAJO
- CONTROL EXTRAÑO
- GOLES A BALÓN PARADO PREFABRICADOS
- AUSENCIA DE APARTADO TÁCTICO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8



MR MOSKEETO

PERVERSIONES DE UN MOSQUITO

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **ZOOM**
EDITOR **SONY/EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **59,95 EUROS**

Habrá que alegrarse por esa iniciativa que lleva por nombre Fresh Games, y que supone un intento de la gente de Eidos de demostrar que hay vida en sus oficinas (y, para qué engañarnos, en sus bolsillos) más allá de Lara Croft y la pareja Raziel-Kain, sobre todo si gracias a ello nos llegan títulos que en principio Sony no quería que traspasaran las fronteras del país del sol naciente como *Legaia 2: Duel Saga*, *Mad Maestro!* o el que nos ocupa, *Mr Moskeeto*. Claro, que después de echar unas partidas a este título no nos extraña la decisión de la compañía nipona, ya que el juego es más japonés que el *sushi*.

Y es que, vamos a ver, ¿a qué otra sociedad del planeta se le habría ocurrido realizar un juego protagonizado por un bichejo que debe pasar el verano chupándole la sangre a una familia para poder pasar el invierno con tranquilidad (cuidado,

EN *MR MOSKEETO* DEBEREMOS VOLAR POR LAS HABITACIONES DE LA CASA DE LOS YAMADA PARA CHUPARLE LA SANGRE A CADA UNO DE LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA

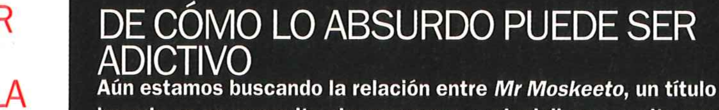
que no hablamos de un inspector de Hacienda sino de un mosquito)? Una idea tan original, tan surrealista y a la vez tan magistralmente divertida sólo podía provenir de una mente nipona. Pero lo mejor es que está trasvasada al videojuego sin perder ni una pizca de su particular extravagancia.

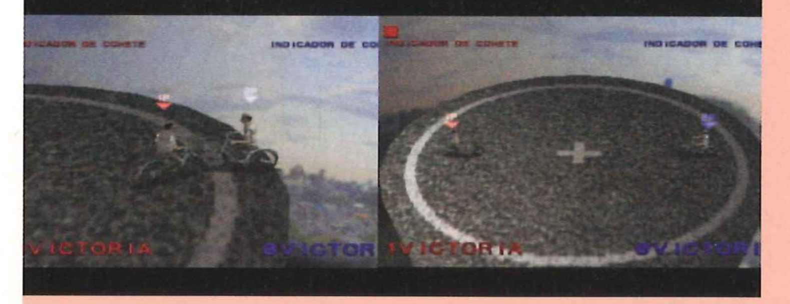
En *Mr Moskeeto* veremos a nuestro particular díptero (con un divertido diseño muy *anime*) en tercera persona, y con él deberemos volar por las habitaciones de la casa de los Yamada para chuparle la sangre a cada uno de los miembros de la familia. Para ello hay que encontrar antes el punto adecuado (marcado con un cuadrado rojo), lanzándonos después sobre él cual Holybear ante



DE CÓMO LO ABSURDO PUEDE SER ADICTIVO

Aún estamos buscando la relación entre *Mr Moskeeto*, un título basado en un mosquito chupasangres, y el minijuego oculto que incluye, en el que dos ciclistas subidos a un altísimo ring de sumo deben intentar tirarse el uno al otro. Este divertimento, titulado *Ciclista temerario*, puede parecer una de las ideas más tontas que os habéis echado a la cara en años, pero después de ver las horas de piques del redactor jefe T-Virus y el redactor Kain (que, aunque parezca increíble, han llegado a disputar 100 combates seguidos de este minijuego), os recomendamos que no os acerquéis. De tan absurdo, es peligrosamente adictivo (o eso, o nosotros somos más *freaks* de lo que creíamos).







una fuente de donuts con crema de almejas. La clave está en chupar la sangre con todo el cuidado posible, intentando no molestar demasiado a la persona en cuestión para no llevarnos un tortazo que nos deje con la textura del papel de fumar. Es más, si estamos acechando a alguien y le resultamos demasiado molestos, se iniciará un Modo Batalla en el que debemos practicar la acupuntura con nuestro pico lo más rápido posible para tranquilizar a nuestra víctima (eso sí, mientras esquivamos unos ataques progresivamente más violentos conforme avanza el juego).

Pero es que además este juego de Zoom tiene un inesperado componente de erotismo que lo hace todavía más nipón. Dejando a un lado las picantonas fases protagonizadas por Rena, la hija de los Yamada (sobre todo la situada en la bañera, en la que debemos picar, ¡oh casualidad!, justo encima de sus pechos), *Mr Moskeeto* incluye diversos toques que no hacen sino confirmarnos lo completamente salidos que van estos japoneses. Sólo hay que escuchar los gemidos casi sexuales de las mujeres cuando resultan picadas o sus expresiones tras vencerlas en el Modo Batalla (como "¡Qué gusto!" y cosas por el estilo), o fijarse en la música del juego que recuerda, pero muy mucho... a la de las películas

MR MOSKEETO INCLUYE DIVERSOS TOQUES QUE NO HACEN SINO CONFIRMARNOS LO COMPLETAMENTE SALIDOS QUE VAN ESTOS JAPONESES

pornográficas. ¿Será casualidad o es un guiño de los desarrolladores?

Desde luego, no hablamos de un juego perfecto: ahí está su nivel técnico, que lo cierto es que está lejos de ser brillante (sólo hay que ver las mediocres texturas), o su irregular detección de impactos, que nos hace chocar contra las paredes antes de llegar a ellas...

Sin embargo, está tan lleno de ese humor japonés tan surrealista y tan desquiciado (impagable cómo la familia se va desestructurando por culpa del mosquito) que todo eso se compensa ampliamente.

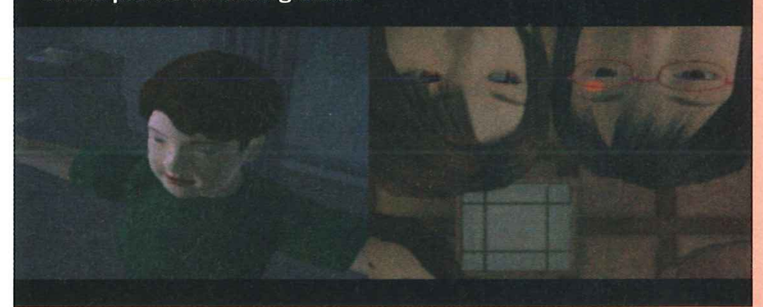
Y más gracias a su sencillísima premisa, que como los mejores clásicos se convierte en una fuente inagotable de adicción a la que sólo se le puede echar en cara que sus doce fases se quedan cortísimas, sobre todo por lo sumamente fáciles que pueden llegar a ser algunas una vez le coges el tranquillo a esto de chupar sangre.

LA FAMILIA YAMADA

KENICHI YAMADA **Especie de versión nipona de Homer Simpson, con unas gafas cuyos cristales desaparecen y aparecen espontáneamente. No sabemos si lo suyo son michelines o se ha olvidado de quitarse el flotador.**

KANEYO YAMADA **Una maruja con todas las de la ley con unas habilidades culinarias más bien curiosas (eso de cortar verduras de un salto en el aire no es muy normal). Impagables sus pantalones elásticos de leopardo.**

RENA YAMADA **¿De dónde ha salido un bomboncito como Rena con los dos *freaks* que tiene por padres? Su función en el juego es la misma que la de las chicas de *Confianza ciega*: enseñar toda la chicha posible de forma gratuita.**









ARRIBA
- ORIGINAL A MÁS NO PODER
- TREPIDANTE Y ADICTIVO
- FANTÁSTICO DOBLAJE

ABAJO
- GRÁFICAMENTE MEJORABLE
- DETECCIÓN DE IMPACTOS PÉSIMA
- SE HACE CORTO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	7
VIDILLA	9,5

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

SLED STORM

NO ES *SSX* TODO LO QUE RELUCE

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**DEPORTIVO**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**EA BIG**
EDITOR	**EA**
DISTRIBUIDOR	**EA**
PRECIO	**65,93 EUROS**

MUCHAS TEXTURAS Y LA ORGANIZACIÓN DE LAS PISTAS SON TREMENDAMENTE PARECIDOS A LO QUE YA HABÍAMOS VISTO EN LOS JUEGOS DE *SNOWBOARD* DE EA BIG

Hace algo menos de dos años Electronic Arts, en su búsqueda incesante de nuevos deportes que llevar al mundo de los videojuegos (nuestro colaborador Rubencebú está ansioso de que aparezca un *EA Domino 2002* con funciones *on-line*), publicó un simulador de motos de nieve para PS One llamado *Sled Storm*. El juego era bastante realista, e imitaba con aceptable exactitud el comportamiento de dicha clase de vehículos, pero esa verosimilitud no se tradujo en ganancias monetarias. Quizá por ello, intentando darle un giro al original, la secuela se le ha encargado a la filial de deporte extremos de la compañía, EA Big (autores de *SSX*, *SSX Tricky* o *NBA Street*). Y los resultados, como era de esperar, son menos realistas que las escenas de acción de *El coche fantástico*.
Quizá uno de los mayores problemas de los que parte *Sled Storm* es su innegable deuda con la saga *SSX*, de la que sus desarrolladores han aprovechado el motor gráfico para realizar el juego que aquí nos ocupa. No sólo eso, sino que incluso muchas texturas y la organización de las pistas son tremendamente parecidas a lo que ya habíamos visto en los juegos de *snowboard* de EA Big. Nada del otro mundo, teniendo en cuenta la compañía de la que viene (sólo hay que ver las 'grandes' diferencias que caracterizan las ediciones anuales de la saga *FIFA*), y que incluso podría ser motivo de cierta alegría si la jugabilidad fuera parecida a la de *SSX*... lo malo es que no es así.

CONTROL DESCONTROLADO

Mantenerse en la pista en *Sled Storm* es más difícil que llevar a nuestro redactor Kain a una tienda de licores sin que intente llevarse un barril de *whisky* bajo la chaqueta, y todo por



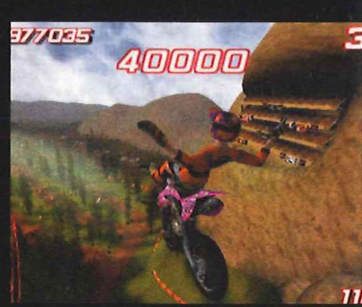




LA EVOLUCIÓN DE *SSX* Y *SLED STORM*

Parece ser que EA Big todavía no se ha dejado contagiar por la fiebre clonativa de su compañía madre, así que en vez de ver algún *Mundial de Snowboard SSX* o un *Sled Storm Tricky*, la filial canadiense de EA está preparando su debut en el mundo del motocross bajo el nombre de *Freekstyle*. No obstante, en esta ocasión (como ya ocurrió con *NBA Street*) su labor es puramente la de editores, dejando las labores de desarrollo en manos del estudio Page 44, situado en San Francisco. En general parece ser que seguirá la línea arcade que ha caracterizado hasta ahora los productos de EA Big, pero esta vez incluyendo a corredores reales de *motocross*.





HAN PERFECCIONADO LOS EFECTOS DE PARTÍCULAS, EN ESPECIAL EL DE LA NIEVE SALIENDO DE DETRÁS DE LAS MOTOS... LÁSTIMA QUE SU UTILIZACIÓN CONTRIBUYA A HACER MÁS DIFÍCIL CONDUCIR

culpa de un control bastante mal ajustado. Y es que no nos explicamos esas costumbres tan molestas de las motos de nieve de este juego como su incapacidad de ir en línea recta sin torcerse hacia un lado, su curiosa facilidad para volcarse cual coche enemigo de *El Equipo A* o esa habilidad para perder capacidad de giro justo cuando te viene encima una enorme pared de hielo. Si a todo eso le unimos el casi sobrenatural talento de los corredores enemigos para estar pegados a tu trasero, acabamos encontrándonos ante un arcade de carreras en que lo que importa no es hacer el mejor tiempo, sino correr más o menos cerca del grupo de cabeza y usar el turbo para pegar una remontada en los metros finales que te dé la victoria.

Eso sí, hay que reconocerle a los desarrolladores de EA Big que han perfeccionado muchísimo los efectos de partículas, en especial el de la nieve saliendo de detrás de las motos... lástima que su utilización, en lugar de puramente estética, contribuya a hacer todavía más difícil conducir gracias a que no vemos nada de lo que tenemos delante. Además, debido a la disposición cerrada y laberíntica de los circuitos, que no te permite otear en el horizonte cómo es el resto del camino, es tremendamente sencillo que acabes empotrado contra una curva inesperada (por lo que no queda más remedio que recorrer las pistas una y otra vez para aprendérselas de memoria).

Es una auténtica lástima que *Sled Storm* sufra estos defectos de jugabilidad, porque su nivel técnico (sin ser apabullante) es más que notable, destacando esa formidable sensación de velocidad que ya caracterizaba a la saga *SSX*.

Aunque sobre todo impresiona un modo dos jugadores a pantalla partida de una solidez técnica casi impecable, ya que no se produce la más mínima pérdida de cuadros por segundo. Si al menos antes no hubiera existido *SSX*...







¿MATTHEW LIL... QUÉ?

Si bien en *SSX Tricky* aportaron sus voces un puñado de actores famosos como Lucy Liu, David Arquette, Billy Zane, Oliver Platt y Patricia Velazques, parece ser que para *Sled Storm* los chicos de EA Big han recortado el presupuesto en este aspecto más que las faldas de Ana Obregón. Y es que el único intérprete conocido que ha puesto su voz en este juego es Matthew Lilard, un secundario graciosete más famoso en los Estados Unidos que aquí, donde le podemos recordar como el colega del psicópata de *Scream*, el amigo del protagonista de *Wing Commander* o uno de los príncipes de *Trabajos de amor perdidos*. Además, acaba de terminar su papel de Shaggy en la película con actores reales de *Scooby-Doo* (que, por cierto, tiene toda la pinta de ser lamentable).









ARRIBA
- LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD
- CIRCUITOS ENORMES
- FRENÉTICO Y APABULLANTE

ABAJO
- CONTROL DEFICIENTE
- DEMASIADAS DEUDAS CON *SSX*
- VISUALMENTE CONFUSO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	8
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL

7

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

EL DEPORTE ESPECTÁCULO

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,95 EUROS**

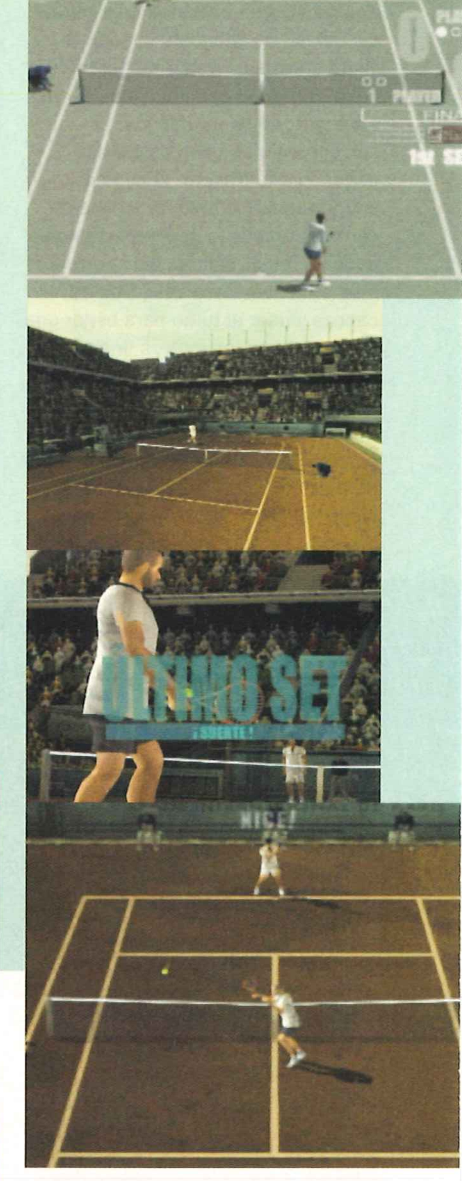
La batalla de los juegos de tenis se acerca, y los chicos de Namco están dispuestos a golpear primero con la salida al mercado de su *Smash Court Tennis Pro Tournament*. La compañía japonesa, sabedora de que *Virtua Tennis 2* está encaminado a convertirse en el referente del género en PS2 (cualquier otra cosa sería más sorprendente que ver a Holybear usar los cubiertos en las comidas), ha llevado a cabo las dos estrategias más inteligentes en estos casos: primero, sacar su juego bastante antes, y segundo, apostar por una mecánica bastante menos realista que la de la joya de Sega. El resultado es un título tenístico vibrante, que aúna elementos de simulación con detalles en los que prima la acción más pura y simple.

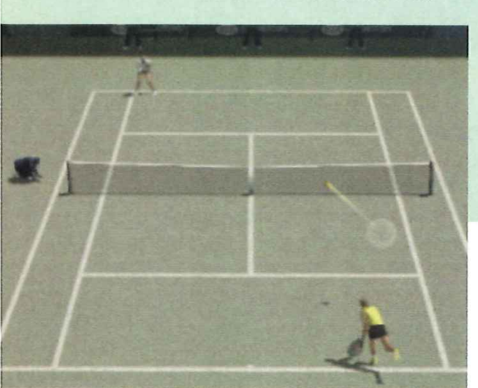
DISPONEMOS DE OCHO TENISTAS DE FAMA RECONOCIDA, CADA UNO DE ELLOS CON UNAS CARACTERÍSTICAS PERSONALES QUE SE ADAPTAN MEJOR A UNAS SUPERFICIES O A OTRAS

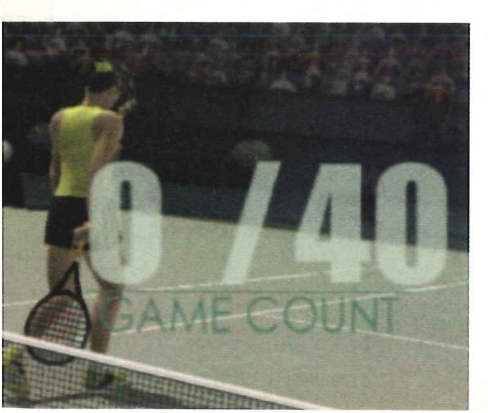
En su vertiente verista, el juego cuenta con varias licencias que lo acercan al tenis 'serio'. Para empezar, disponemos de ocho tenistas de fama reconocida, cada uno de ellos con unas características personales que se adaptan mejor a unas superficies o a otras. Entre los chicos tenemos a Yevgevny Kafelnikov, André Agassi, Patrick Rafter y el hasta ahora campeonísimo, aunque últimamente está en baja forma, Pete Sampras. Entre las chicas encontramos jugadoras de la talla de Monica Seles, Lindsay Davenport, Martina Hingis y la tenista a la que mejor sientan las minifaldas (y todo lo que se ponga), Anna Kournikova. Además, *Smash Court Tennis* cuenta con las pistas oficiales donde se juegan los cuatro Grand Slam (nada de licencias de medio pelo a lo *Pro Evolution Soccer*), imitando además a la perfección cada una de las pistas las características de velocidad y de bote de pelota de sus 'hermanitas' reales. Así que en Roland Garros disputaremos partidos interminables basados en el peloteo, mientras que sobre la hierba de Wimbledon los puntos difícilmente durarán más de diez segundos.

UNOS TENISTAS MUY VIRTUALES

Hasta aquí todo parece muy realista, pero los desarrolladores de Namco han introducido algún que otro elemento para hacer el juego más espectacular. Para empezar, el modo

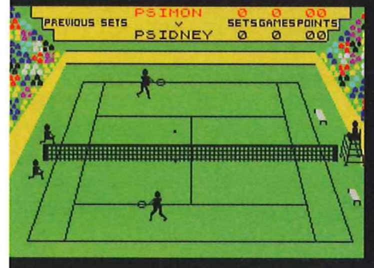




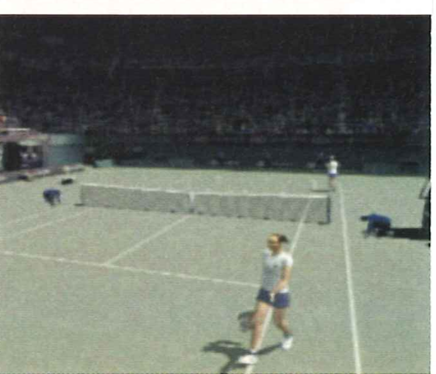


A GOLPE DE RAQUETA

Mucho tiempo ha pasado desde que el añejo *Match Point* sentó las bases de lo que debía ser un juego de tenis. Desde entonces, se han mejorado los modos de juego y el aspecto gráfico, pero la jugabilidad de este género no sufrió un paso adelante auténticamente revolucionario hasta que Sega creó su maravilloso e irrepetible *Virtua Tennis*. *Smash Court Tennis* apuesta por su propio sistema de juego, basado en el uso de tres botones: uno para golpes secos, otro para liftar la pelota y un tercero para globos y dejadas.







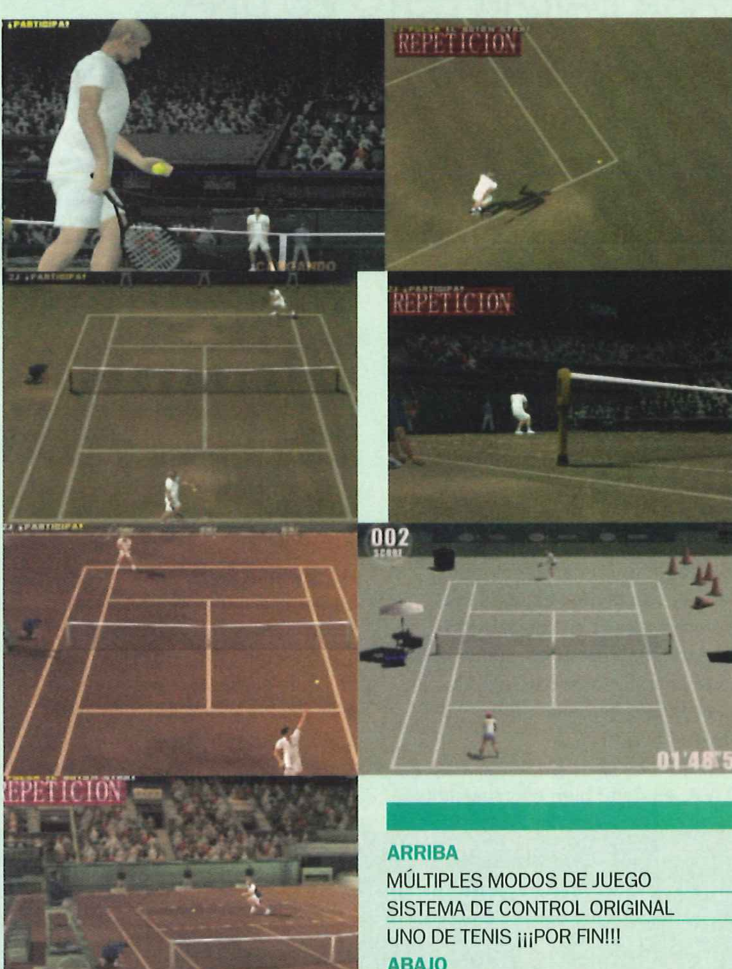


EN ROLAND GARROS DISPUTAREMOS PARTIDOS INTERMINABLES BASADOS EN EL PELOTEO, MIENTRAS QUE SOBRE LA HIERBA DE WIMBLEDON LOS PUNTOS DIFÍCILMENTE DURARÁN MÁS DE DIEZ SEGUNDOS

Torneo cuenta con una serie de divertidos subjuegos que nos permiten obtener diversos bonus, de manera que no sólo hay que ganar el partido, sino que además hay que hacerlo de una manera determinada... ya sea utilizando más la volea, consiguiendo puntos de saque, de globo, etc. A esto hay que añadir que la pelota tiene diversas 'estelas' según cuál sea el golpe que hayamos ejecutado... como si la bola adquiriera algún tipo de poder 'mágico', vamos.

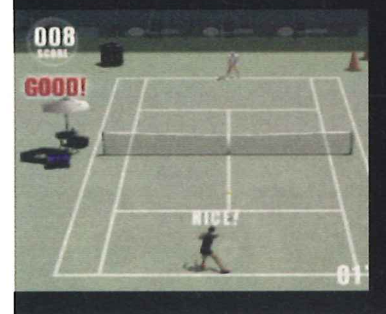
La parte técnica de *Smash Court Tennis* es más que notable, al menos en lo que a juego se refiere: el motor gráfico funciona con bastante fluidez, y no se aprecia ni una sola ralentización... lástima que aparezcan unos dientes de sierra bastante antiestéticos en los contornos de las pistas. De igual manera, el modelado de los tenistas, aunque correcto, sufre de una falta de detalle que no le permite pasar del aprobado, lo que hace que cuando se acerca la cámara se parezcan a sus modelos reales como José Luis Moreno a Brad Pitt.

Smash Court Tennis Pro Tournament es, sin duda, el mejor juego de tenis aparecido hasta la fecha en PS2, aunque quizá tenga algo que ver que sea el único (chiste malo marca *PlanetStation*, no lo intenten en sus casas). No obstante, los aficionados al tenis están de enhorabuena, ya que los desarrolladores parecen haber perdido su fijación en rarezas como el *snowboard*, las motos acuáticas, el patinaje artístico, el monopatín y otros deportes extravagantes, y durante los próximos meses vamos a poder disfrutar de algunos simuladores dedicados al deporte de la raqueta (en lo que tiene mucho que ver la proximidad de *Virtua Tennis 2*). De todas formas, es poco probable que ninguno de ellos consiga superar esta obra de Namco, al menos, hasta que Sega diga lo contrario.

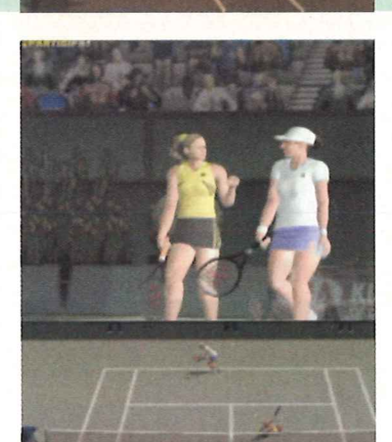


¿QUIEN DIJO QUE EL TENIS ES ABURRIDO?

Smash Court Tennis Pro Tournament **dispone de un buen número de modos de juego, que van desde los habituales como Arcade, Exhibición y Pro Tournament (que consiste en ganar los torneos en las cuatro superficies para proclamarnos campeón de campeones, como Rosa espera conseguir en Eurovisión) hasta el original modo Time Attack, en el que deberemos superar los partidos lo más rápido posible. Pero sin duda el más divertido es el modo Challenger, que nos permite crear un jugador desde sus inicios y, a base de superar desafíos, conducirle a saborear las mieles del éxito (vamos, también igualito que Rosa en Eurovisión).**







ARRIBA
- MÚLTIPLES MODOS DE JUEGO
- SISTEMA DE CONTROL ORIGINAL
- UNO DE TENIS ¡¡¡POR FIN!!!

ABAJO
- EL MODELADO DE LOS JUGADORES
- LAS ESCENAS DE VÍDEO
- ESOS DIENTES DE SIERRA...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8

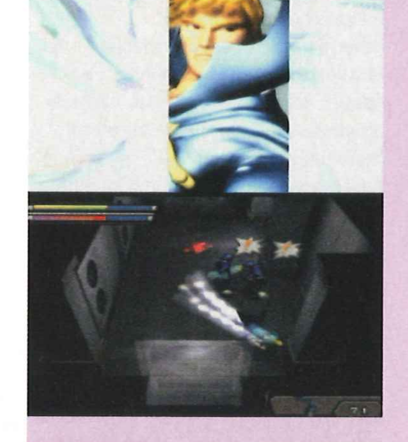
D.N.A.
DARK NATIVE APOSTLE

PARA BAILAR ESTO ES UNA...

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **HUDSON**
EDITOR **HUDSON**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **59,99 EUROS**

DE LO QUE SE TRATA EN D.N.A. ES DE DEJAR BIEN CHURRUSCADITOS A TUS ENEMIGOS A BASE DE BOMBAZOS CUYA CANTIDAD Y DEMORA EN LA EXPLOSIÓN PODEMOS ELEGIR A NUESTRO GUSTO





Teniendo en cuenta que la saga más rentable de Hudson (bastante por encima de su notable serie de beat'em-ups *Bloody Roar*) es la entrañable y divertida *Bomberman*, no es de extrañar que cuando sus desarrolladores han decidido hacer un juego de ciencia-ficción futurista mucho más serio y oscuro, éste tenga tantísimas deudas con la mecánica de los famosos juegos del dinamitero cabezón (hablamos de *Bomberman*, no de nuestro redactor jefe T-Virus, que también tiene complejo de Chupa-Chups).

Porque, en el fondo, el objetivo en *D.N.A.* es dejar bien churruscaditos a tus enemigos (todos mecánicos, por supuesto, no vaya a ser que alguna Asociación de Padres se tire al cuello de los creadores del juego) a base de bombazos cuya cantidad y demora en la explosión podemos elegir a nuestro gusto mientras la barra de poder siga llena. Por supuesto, por el camino debemos superar una serie de pruebas en forma de puzzles bastante complicados, para los que es más que necesario conseguir los 10 *biochips* diferentes que puede autoimplantarse el protagonista. Estos *biochips*, en agrupaciones de hasta cuatro, le dan unos poderes espectaculares pero que gastan casi la mitad de la barra de poder.

Y es que la mecánica de *D.N.A.*, mezcla de plataformas, arcade y juego de puzzles, es tremendamente divertida y bastante adictiva, pero por desgracia se ve lastrada por una parte técnica que resulta mediocre. El *cel shading* del protagonista es pobre, ya que está formado fundamentalmente por sombras (parece salido de la tinta de Frank Miller o Mike Mignola), y además sufre unas molestísimas ralentizaciones cada vez que se juntan demasiados elementos en la pantalla, pese a que los escenarios no es que sean precisamente enormes. Vamos, otro juego de aquellos que nos hace pensar "¡lo que podría haber sido!" pero que, al menos, tal y como es entretiene... que ya es mucho.





NO SÉ SI SOY BOMBERO, BOMBARDERO O BOMBÓN

Dejando a un lado la obvia influencia de *Bomberman*, no es la primera vez que un juego más o menos serio utiliza las bombas como principal arma de combate. Ahí están por ejemplo, *Trap Runner*, un juego de estrategia de Atlus en el que había que avanzar a través de una serie de enfrentamientos contra enemigos a los que debíamos eliminar a base de plantar minas en su camino, o *Silent Bomber*, un arcade futurista en el que nos poníamos en la piel de un héroe que usaba como arma unas bombas activadas a distancia.





ARRIBA
LAS INFLUENCIAS DE *BOMBERMAN*
CIERTO COMPONENTE ESTRATÉGICO
COMPLEJIDAD EN SU DESARROLLO

ABAJO
CEL SHADING MEDIOCRE
¡MENUDAS RALENTIZACIONES!
HISTORIA MUUUY FLOJITA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL



7,5







MAD MAESTRO!

CADA MAESTRILLO TIENE SU JUEGUECILLO



PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **MUSICAL**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **DESERT PRODUCTIONS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **59,95 EUROS**

DEBEREMOS INTERPRETAR JUNTO A LOS PERSONAJES DEL JUEGO PIEZAS DE MÚSICA CLÁSICA, MUCHAS DE ELLAS MUY CONOCIDAS

Mad Maestro! es un interesante acercamiento a la música clásica por parte de los videojuegos. Ya habíamos jugado a ritmo de *hip-hop* perruno (*PaRappa the Rapper*), de rock guitarrero (*Guitaroo Man*) e incluso de caspa fresquita y pachanguera (*Samba de Amigo* para Dreamcast) pero... ¿alguien se imaginaba delante de la PlayStation 2 jugando con cosas tan 'serias' como la *Danza de los cuatro cisnes* de Piotr Tchaikovsky?

Este título de Desert Productions nos mete en la piel poligonal de Takt, el joven director de la orquesta Bravo. Junto al hada Symphonie, deberá reunir músicos cualificados para interpretar un magno concierto que impida el cierre del auditorio de la ciudad. Para que los concertistas se unan en nuestra labor, deberemos interpretar junto a ellos piezas de música clásica tan conocidas como *La cabalgata de las Valquirias* de Wagner, *El vuelo del moscardón* de Rimsky-Korsakov o la *Obertura de Guillermo Tell* de Rossini (por mucho que insista Holybear en que también es un 'clásico', *El torito bravo* de El Fary no entraría en esta categoría).

Por desgracia, a pesar de sus buenas ideas, la jugabilidad de *Mad Maestro!* se resiente por su extraña mecánica de juego. El objetivo principal es controlar el *tempo* y la fuerza de cada pieza, para lo que aparecerán en pantalla 3, 4 ó 5 puntos (dependiendo del ritmo) alrededor de los cuales va moviéndose un círculo luminoso. Cuando éste se encuentra encima de uno de los puntos, deberemos apretar con una fuerza determinada cualquier botón principal del mando, aprovechando las capacidades analógicas del Dual Shock 2 (si es azul, flojo; si es verde, de forma mediana; y si es rojo, a fondo). Aunque *a priori* parezca interesante, a los pocos minutos uno empieza a sentirse un poco ridículo apretando constantemente un único botón y, de vez en cuando, una dirección. Esta monótona jugabilidad va unida a una duración corta (pese a los minijuegos, en apenas dos horas podemos llegar al concierto final) y una parte gráfica que perfectamente podría haberse reproducido en una PS One con menor resolución. Una iniciativa magistral empañada por una interpretación y una puesta en escena mediocres.





DIRIGIDO POR

PlayStation también tuvo su ración de surrealismo y dirección de orquestas con el extraño *Maestro Music*, un título que afortunadamente no se publicó fuera Japón. En este juego el usuario debía dirigir una orquesta... ¡con una batuta de verdad! El jugador debía mover el periférico, que podía adquirirse junto con el juego, al ritmo que imponían unas delirantes partituras.



ARRIBA
¡MÚSICA CLÁSICA EN UN VIDEOJUEGO!
LA GRAN CANTIDAD Y VARIEDAD DE PIEZAS MUSICALES
MECÁNICA ORIGINAL...

ABAJO
...PERO MONÓTONA Y SOSA
GRÁFICAMENTE MEJORABLE
CORTA DURACIÓN

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	5,5
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
6,5

FREQUENCY

PRACTICA EL *SCRATCHING* A TU LIBRE ALBEDRÍO

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**ACCIÓN MUSICAL**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**HARMONIX**
EDITOR	**SONY**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

El género musical se está revitalizando en nuestra PS2 de mano de títulos tan innovadores y adictivos como *Space Channel 5* o *Rez*. *Frequency*, el juego de debut de Harmonix, mantiene el aspecto futurista y vectorial del citado Rez y lo complementa con una espiral de colores que sigue la estética marcada en los ochenta por el film *Tron* (una peli un poco *tron-ada*, valga el chiste).

Un túnel octogonal y multicolor esconde ocho pistas (siendo octogonal no iba a esconder doce) destinadas a una variada gama de instrumentos: batería, bajo, sintetizador, voz, guitarra... Debemos ir cambiando de pista y, siguiendo la filosofía *bemani*, presionar los botones del pad siguiendo el ritmo de la melodía para activar los compases

CREARÁS UN LOOP A TU MEDIDA MIENTRAS ENTRAS EN UNA ESPECIE DE TRANCE SONORO-VISUAL

de los diferentes instrumentos. La especial y práctica disposición de todos los elementos en la pantalla aumenta la jugabilidad hasta altísimas cotas, aunque en los niveles superiores la dificultad puede provocar desesperación. Pero *Frequency*, a diferencia de otros títulos, deja libertad para la creatividad musical y ha añadido una pista para que los aspirantes a Super-DJ's practiquen el arte del *scratching* (no confundir el arte del *snatching*, consistente en fumar diez cigarros a la vez sin ahogarse).

Los amantes de *PaRappa the Rapper* y *Dance Dance Revolution* encontrarán en este título de Harmonix una nueva joya del género musical, sobre todo por un apartado sonoro auténticamente delicioso al



estar henchido de *dance*, *drum'n'bass*, *break beat*, y otros tantos estilos de nombres impronunciables para el Príncipe Gitano. Además, el juego contiene una sección dedicada a los *remixes* en la que podrás reestructurar las secuencias de un tema, entrando en una especie de trance sonoro-visual. También hay que destacar el interesante modo multijugador para cuatro aspirantes a DJ's, que estimula la adrenalina a través de la activación y la neutralización de las pistas de los adversarios. Vamos, que si quieres entrenarte como pinchadiscos y divertirte al mismo tiempo, *Frequency* es tu juego.



ARRIBA
- LA SECCIÓN DE *REMIXES*
- LIBERTAD PARA LA CREATIVIDAD
- EXTRAÑAMENTE ADICTIVO

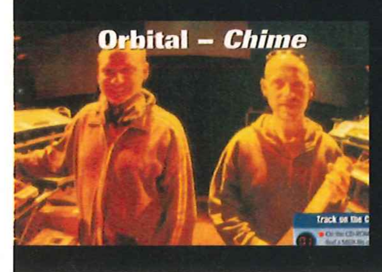
ABAJO
- PUEDE RESULTAR REPETITIVO
- NIVEL EXPERTO DEMASIADO EXPERTO
- POCOS INSTRUMENTOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	9

REMIXES PARA TODOS LOS GUSTOS

Se agradece que un juego como *Frequency* haya incluido entre sus veinticinco canciones a un amplio abanico de artistas de géneros tan diferentes como el *house*, el *dance*, el *hip-hop*, el *techno*, el *punk* o el *metal*. Orbital, Paul Oakenfold, No Doubt o Fear Factory son algunos de los nombres escondidos tras los demoledores *beats* que deberás remezclar. Y por favor, intenta no destrozar los temas, que a los artistas les ha costado lo suyo componerlos (no son concursantes de *Operación Triunfo*, vamos).











VALORACIÓN GLOBAL

8,5

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

'FUERZA' AÉREA



PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **LUCASARTS**
EDITOR **LUCASARTS**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **62,45 EUROS**

EN EL PAPEL DE LA MAESTRA JEDI ADI GALLIA, DEBEMOS PILOTAR UN NUEVO PROTOTIPO DE CAZA JEDI PARA FRENAR AL MALVADO CONDE DOOKU CON LA AYUDA DE UN PUÑADO DE REBELDES

Pues sí queridos lectores, tenemos nueva película de *Star Wars*, y ello implica, naturalmente, la salida al mercado de unos cuantos títulos basados de forma más o menos directa en la saga. Uno de los primeros que llega a España es este *Jedi Starfighter* que, como su nombre indica, es la continuación del *Star Wars: Starfighter* que apareció para PS2 hace poco más de un año.

En esta ocasión, el juego nos sitúa en mitad del conflicto entre la República y los seguidores del conde Dokku (¿pariente del conde Drako?). Adoptando el papel de la maestra *jedi* Adi Gallia, debemos pilotar un nuevo prototipo de caza *jedi* para frenar al malvado conde con la ayuda de un puñado de rebeldes. ¿Todo esto no os suena de algo?

La mayor novedad de este *Jedi Starfighter* es el propio caza de Adi Gallia. Y es que la nave, en lugar de llevar las armas secundarias normales de los cazas estelares (como torpedos de protones y *fistros* de las praderas), utiliza diversos ataques con ayuda de la Fuerza, quizá por aquello de que también sale más baratito. En principio contamos con un escudo que nos permite disfrutar de unos segundos de invulnerabilidad, pero a medida que avance la aventura descubriremos otros usos más devastadores, como por ejemplo destellos que ralentizan a los enemigos.

A nivel técnico el juego es muy similar a su antecesor del año pasado, aunque con unos efectos de luces y partículas mejorados. Los escenarios siguen siendo muy amplios y llenos de colorido aunque, sin lugar a dudas, lo que se lleva la palma es el magnífico doblaje en castellano y esos particularísimos efectos de sonido que caracterizan la saga *Star Wars*, consiguiendo sumergirnos de lleno en las batallas estelares. Desgraciadamente los problemas del primer *Star Wars: Starfighter* se mantienen, y el motor gráfico se ralentiza de mala manera cuando se unen demasiados elementos en la pantalla.

Jedi Starfighter no aporta nada nuevo a los arcades de vuelo, pero desde luego se trata de un juego lo bastante entretenido como para hacer pasar un buen rato a los jugones de PS2 que siempre hayan soñado con ponerse en la piel de un Caballero Jedi.





DE CAMINO AL LADO OSCURO

Desde el 16 de mayo se exhibe en los cines de medio mundo *Star Wars Episodio II: El Ataque de los Clones*, el segundo capítulo de la primera trilogía de la mítica saga galáctica de George Lucas. En ella se narra el inicio de la historia de amor de la reina Padme Amidala y el 'niño' Annakin Skywalker (como recordaréis, los padres de Luke Skywalker y la princesa Leia), así como la conspiración del malvado conde Dooku (interpretado por Christopher 'Saruman' Lee) para independizar una parte de los territorios de la República. Después del fiasco de *La Amenaza Fantasma*, todos los fans de la saga tienen puestas sus esperanzas en un segundo episodio que promete ser más adulto y trepidante (y apenas sale Jar Jar Binks, que también se agradece).







ARRIBA
ACCIÓN TREPIDANTE
FANTÁSTICO DOBLAJE
PERSONAJES CARISMÁTICOS

ABAJO
DEMASIADAS RALENTIZACIONES
ALGO REPETITIVO
LO MISMO DE SIEMPRE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	6,5

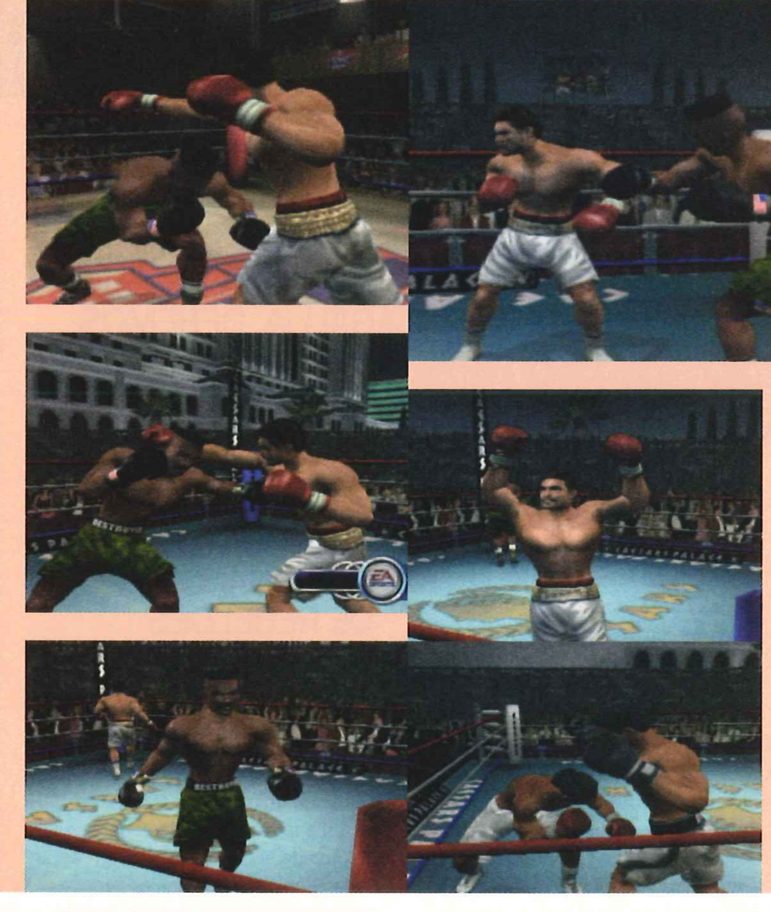
VALORACIÓN GLOBAL
7

KNOCKOUT KINGS 2002

DALE UN BESO A MI GUANTE, AMIGUETE

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **65,95 EUROS**

EL CAMBIO MÁS IMPORTANTE ES LA PÉRDIDA DE LA BÚSQUEDA DE LA SIMULACIÓN PURA Y DURA A FAVOR DE UNA JUGABILIDAD MUCHO MÁS ARCADE



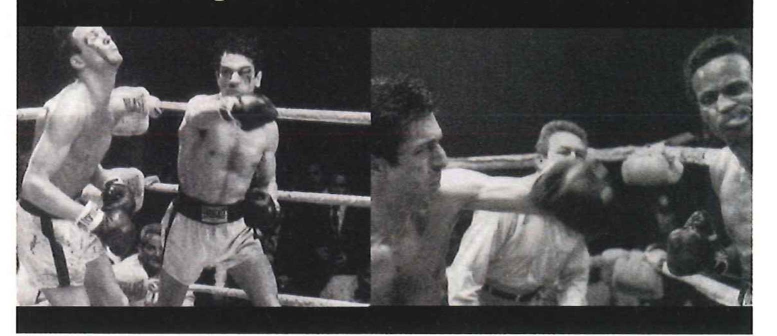
Hace más o menos un año pudimos degustar (o deberíamos decir 'disgustar') *Knockout Kings 2001*, el salto a la bestia negra de Sony de la saga pugilística de EA, que se saldó con un juego más soporífero que una cinta de chistes de José María Aznar. Por fortuna, esta vez los jefazos de la compañía creadora de los *FIFA* se dieron cuenta del error, por lo que han decidido darle un giro bastante radical a la saga.

Sin ir más lejos, lo primero que han hecho es desechar el motor gráfico que Black Ops realizó para la edición anterior de *Knockout Kings* y construir uno nuevo, consiguiendo unos resultados mucho más dignos de una PS2. Ahora los boxeadores no sólo están bien modelados, sino que también se integran bien en su entorno, tienen unas animaciones fluidas y se mueven con bastante rapidez (contrastando con la velocidad artrítica de su predecesor). Además, es de agradecer el detalle de la deformación de la cara de los púgiles cuando su faz ha recibido unas cuantas caricias de su contrincante, aunque ésta no sea demasiado evidente hasta que se produce un primer plano. Lástima que, en las repeticiones de los K.O.'s, el *clipping* haga que el combate parezca una pelea de *Walker Texas Ranger* (porque los puñetazos no llegan a tocar al contrario).

No obstante, el cambio más importante es la pérdida de la búsqueda de la simulación pura y dura a favor de una jugabilidad mucho más arcade, que le debe bastante a títulos anteriores como *Ready 2 Rumble* (los combos individuales de los boxeadores) o *Victorious Boxers* (la capacidad de moverse por el ring y esquivar con el mando analógico izquierdo). *Knockout Kings 2002* ha perdido realismo y modos de juego con respecto a su predecesor, pero a cambio ha conseguido ser más divertido y tener muchísimo más encanto... que no es poco.

EL BOXEO ES... COMO UN TORO (SALVAJE)

Vistas las repeticiones de los K.O.'s de este *Knockout Kings 2002* (a cámara lenta para que se pueda apreciar cómo se les deforma la cara a los boxeadores por el golpe además de los salpicones de sudor y sangre), parece claro que los programadores han visto unas cuantas veces *Toro salvaje*, de Martin Scorsese. Esa visualización barroca y estilizada de los combates de boxeo que disputaba Robert De Niro en aquella mítica película de 1980 impresionó en su momento y sigue dejando huella en todos los que, hoy en día, vuelven a recuperar esta obra maestra del género.



ARRIBA
MENOS REALISTA PERO MÁS DIVERTIDO
CONTROL MUY MEJORADO
POR FIN LAS CARAS SE DEFORMAN

ABAJO
POCOS MODOS DE JUEGO
REPETICIONES INFUMABLES
CREACIÓN DE BOXEADORES MUY LIMITADA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL
8,5



PRO RALLY 2002

RALLIES DESDE ESPAÑA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **UBI SOFT**
EDITOR UBI **SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **41,95 EUROS**

La filial barcelonesa de Ubi Soft ha logrado plasmar todos los elementos propios del tan trillado mundo de los *rallies* en nuestra PS2. Y lo ha hecho con dignidad, a tenor de lo visto en esta incursión en el competitivo mundo de la simulación automovilística, donde se las habrá de ver con joyas como *GT3 A-Spec*, *WRC*, o los futuros *V-Rally 3* o *Colin McRae 3*. De ahí que la empresa, más que difícil, sea inabarcable.

Sin embargo, *Pro Rally 2002* cuenta con el suficiente decoro como para no salir escaldado de un enfrentamiento con estos grandes títulos, aunque no traslada a nuestra consola las diferencias que existen entre la distinta forma de conducción que exige cada tipo de terreno. Además, se echa en falta un modelado algo más elaborado en los más de veinte coches oficiales que aparecen. En cambio, los 48 escenarios recorribles y sus correspondientes paisajes, que son muchos, están bien logrados y se ha trabajado de forma más que correcta los efectos de reflejo, aunque por otro lado se aprecian defectos como algún pop-up en los fondos y un clipping muy puntual a la llegada de las carreras, aunque nada escandaloso. No obstante, hay un déficit bastante importante de puntos de vista, ya que sólo hay dos distintos, lo que provoca que las posibilidades de este título de Ubi Soft se resienten bastante notablemente.

SE TRATA DE UN DIGNO INTENTO ESPAÑOL POR SITUARSE EN EL PANORAMA DE LOS SIMULADORES DE RALLIES

Otro aspecto algo deslucido en este título es su menú de presentación, que es tan austero como las pantallas de carga, no sólo interminables sino además completamente negras. También hay problemas con la música, que aunque no es especialmente repetitiva, se superpone a los comentarios de nuestro copiloto por mucho que ajustemos los parámetros de sonido.

En definitiva, un discreto intento español por situarse en el panorama de los simuladores de *rally*, cuyo buen precio le convierte en una alternativa más que recomendable a los pesos pesados del género.







UN ARCADE CON MODO ARCADE

Quizá *Pro Rally 2002* sea un título más arcade de lo que estamos acostumbrados a ver, ya que la conducción de los turismos es suave y sencilla, ideal para los que se adentren en el mundo de la conducción. Aun así, cuenta con un modo Arcade en el que podemos competir contra cinco adversarios, genial para destrozar a los demás oponentes, ya que en esta modalidad todos nuestros adversarios están cortados con el mismo patrón.





ARRIBA
VARIEDAD DE COCHES Y CIRCUITOS
100X100 ESPAÑOL
BUENA RELACIÓN CALIDAD/PRECIO

ABAJO
DEFECTOS GRÁFICOS PUNTUALES
LARGOS TIEMPOS DE CARGA
DÉFICIT DE CÁMARAS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7
VIDILLA	6

VALORACIÓN GLOBAL
7

DARK SUMMIT

¡FUERA DE MI MONTAÑA!

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **RADICAL ENTERTAINTMENT**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **67'95 EUROS**

DEBEREMOS IR AFRONTANDO LAS DIFERENTES MISIONES QUE UN MISTERIOSO LÍDER DE LA RESISTENCIA REBELDE, *SNOWBOARDISTA* DE PRO, NOS IRÁ PIDIENDO QUE CUMPLAMOS







Dark Summit nos traslada al Monte Garrick, una antigua pista de esquí para ricachones controlada por una organización neofascista que pretende dominar al mundo (y claro, que mejor forma de empezar que la ladera de una montaña). Pero con lo que ellos no contaban era con la llegada de un nuevo grupo de héroes, un puñado de valientes que no se detendrán ante nada hasta recuperar las pistas de esquí: son los *snowboarders*. Ante tan estrafalario argumento (digno de los delirios de Snatcher cuando aún no ha tomado su ración horaria de nicotina) uno puede esperar lo peor y, no nos engañemos, los diseñadores han llevado la historia hasta sus últimas consecuencias.

En el juego deberemos luchar para superar todo tipo de obstáculos, intentando mejorar nuestra puntuación, como esquiadores que no nos pueden ver ni en pintura, abismos insondables, enormes cubas llenas de residuos radioactivos, minas terrestres... vamos, lo habitual en toda pista de esquí que se precie (ejem ejem). Pero *Dark Summit* no se limita a eso, sino que también deberemos ir afrontando las diferentes misiones que un misterioso líder de la resistencia rebelde, *snowboardista* de pro, nos irá pidiendo que cumplamos. Dichas tareas van desde la simple realización de piruetas a brutales enfrentamientos contra esquiadores a tortazo limpio.

Nadie puede negar que el título tiene un original planteamiento que podría resultar muy atractivo si no fuera porque sufre de un modelado gráfico bastante pobre y, sobre todo, porque la falla algo vital en un arcade: la jugabilidad. Para empezar, el control es sumamente engorroso, sin nada que ver con juegos muy superiores como las sagas *SSX* o *Tony Hawk's*; pero es que además, parece como si la ley de la gravedad se hubiera suprimido en las pistas de *Dark Summit*: al apretar el botón de salto nuestro personaje sale volando cual canguro sobrealimentado, lo que le permite realizar piruetas con mucha facilidad... excepto a la hora de intentar grindear en un raíl o una plataforma, porque entonces la cosa se vuelve prácticamente imposible. Una lástima.

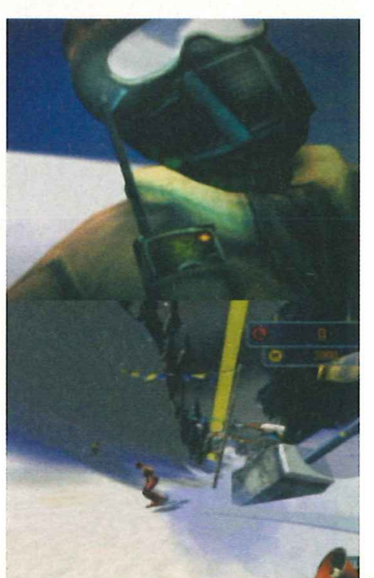
ESQUIADORES DE MEDIO PELO

Es realmente complicado unir en un juego un argumento sólido con un simulador que realmente refleja cómo es un deporte con fidelidad. Algo así es lo que le pasa a este *Dark Summit*, que se queda a medio camino tanto a nivel jugable como en el desarrollo de la historia. Pero donde más se nota esa falta de profundidad es en la caracterización de los personajes, que son tan simples que sólo pueden dividirse en dos categorías: los buenos (los *snowboarders*, con la *prota* Naya a la cabeza) y los malos (los esquiadores, con el sheriff O'Leary al frente). Que nosotros sepamos, la Federación Internacional de Esquí no ha presentado ninguna denuncia contra los desarrolladores... aunque motivos no les faltan.









ARRIBA
PLANTEAMIENTO ORIGINAL
BASTANTES OPCIONES DE JUEGO
RESULTA ENTRETENIDO

ABAJO
MANEJO BRUSCO
PARTE TÉCNICA MEJORABLE
HISTORIA MAL EXPLOTADA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL

6,5



GTC ÁFRICA

HEMOS ATROPELLADO A UN ANTÍLOPE



PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **RAGE**
EDITOR **RAGE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **29,95 EUROS**

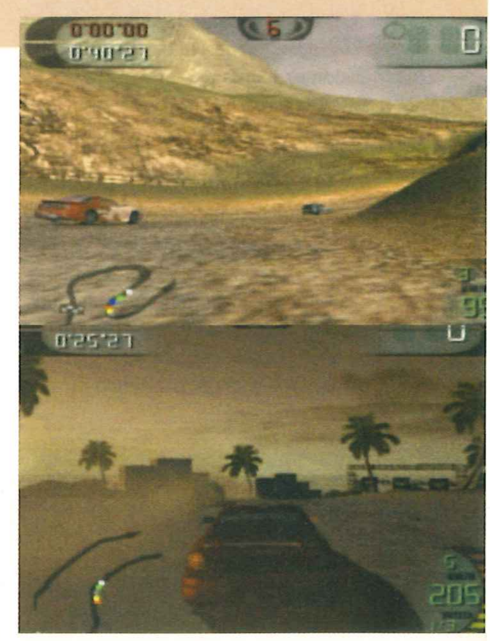
LA INADECUACIÓN DE LOS VEHÍCULOS QUE CONDUCIMOS A LOS CAMINOS POR LOS QUE DISCURREN LAS CARRERAS ACENTÚA LA DIFICULTAD Y EXIGE UNA ALTA CURVA DE APRENDIZAJE

Cuando un género se repite más que los desnudos de Boris Izaguirre, como es el caso de los juegos de conducción, hace falta que los creadores den una vuelta de tuerca a los planteamientos para atraer a un público desbordado por la inmensa cantidad de títulos dedicados a la simulación o al *rally*. De ahí que la gente de Rage haya apostado por algo distinto: situar turismos convencionales en parajes africanos. Y es que el título que nos ocupa, *GTC África*, ofrece la posibilidad de recorrer este gran continente con coches tan poco apropiados para esos sinuosos escenarios como un Ford, un Pontiac, un Subaru o un Mitsubishi. Este título de Rage es, en sí, bastante arcade, aunque no nos engañemos: la inadecuación de los vehículos que conducimos a los caminos por los que discurren las carreras acentúa la dificultad y exige una alta curva de aprendizaje.

Los desarrolladores han conseguido plasmar con gran verosimilitud la variedad de parajes que presenta el continente africano, y detalles técnicos como los efectos de luz y el modelado de los coches también son bastante dignos. Sin embargo conducir es otro cantar, ya que la propia naturaleza del juego imposibilita que lo disfrutemos al máximo, y es que es evidente que cualquier turismo que elijamos carecerá de la tracción necesaria para poder desplazarse sin sobresaltos por los irregulares parajes africanos. Y lo que es peor, *GTC África* no logra transmitir la necesaria sensación de velocidad que le salve de la modorra más absoluta.

Por otro lado destacan la gran variedad de circuitos (hasta 19) que nos permiten recorrer África de cabo a rabo y el modo Reto, particularmente divertido para jugar contra un amiguete y que consiste en atrapar en un espacio cerrado al adversario, algo así como una persecución de ciclismo en pista.

En definitiva, una original idea para un género, el de la conducción, ya demasiado transitado. No es perfecto pero ¡qué diablos!, por los 30 euros que cuesta merece ser tomado en cuenta como una muy válida alternativa a las estrellas del género, como el esperadísimo *Colin McRae 3*.









¿QUÉ SERÁ SERÁ?

Es de esperar que si *GTC África* goza de una buena acogida, los chicos de Rage se decidan a preparar sendas secuelas con América y Europa como escenarios (la propuesta de nuestro redactor Kain de ambientarla en las cavas de Freixenet no creemos que tenga mucho éxito). A tenor de lo visto con este título, si mantienen esta política de precios y la gran calidad con que recrean los paisajes, quizá estemos ante una notable estirpe de juegos de conducción... ¡veremos!





ARRIBA
ORIGINAL PLANTEAMIENTO
EXCELENTE RECREACIÓN DE ÁFRICA
POR CINCO TALEGOS DE LOS DE ANTES...

ABAJO
LA DIFICULTAD DEL MODO RETO
MONÓTONA AMBIENTACIÓN
DESESPERA IR DANDO TUMBOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
7,5

WORMS BLAST

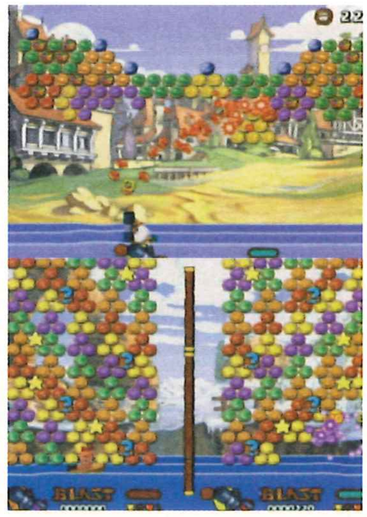
EL ATAQUE DE LOS GUSANITOS

PLATAFORMA **PS2**	
GÉNERO **ESTRATEGIA**	
IDIOMA **CASTELLANO**	
DESARROLLADOR **TEAM 17**	
EDITOR **UBI SOFT**	
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**	
PRECIO **49,95 EUROS**	

Más de sesenta niveles y una adictiva mezcla de estrategia y acción es lo que nos ofrece *Worms Blast*, todo un clásico en nuestra PS2. El objetivo es la destrucción de la embarcación de nuestro oponente, ocupada por perversos gusanos (sobrenombre que nos pone el dueño del Bar Budo cuando nos vamos sin pagar), usando para ello un variado e hilarante arsenal (granadas, torpedos, tormentas, comida para peces) para ir pasando niveles a base de destruir bloques de colores, siguiendo la filosofía de *Bust-A-Move*.

Worms Blast mantiene el negro sentido del humor de la saga, ejemplificado en los simpáticos y alocados métodos de aniquilación de los enemigos, sosteniendo el listón de la adictiva jugabilidad de la serie gracias a sus entretenidas dosis de estrategia. De todas formas, aunque el modo individual esté repleto de misiones, el punto fuerte de este título de Team 17 es el modo multijugador, repleto de variadas misiones con paredes de colores esperando ser derruidas. También mantienen su encanto los gráficos, que adoptan un *look* de dibujos animados infantil y juguetón, complementado con una amplia paleta de colores que hace verdaderos festivales cromáticos de los campos de batalla. Además, la variedad de explosiones y los efectos simplones (enfatizados por una pegadiza musiquita de fondo) hacen del título una digna, que no brillante, mezcla del *Worms* clásico y el género de puzzles.







AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	5,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	6

VALORACIÓN GLOBAL
6

LAKE MASTERS

PESCA DESCAFEINADA

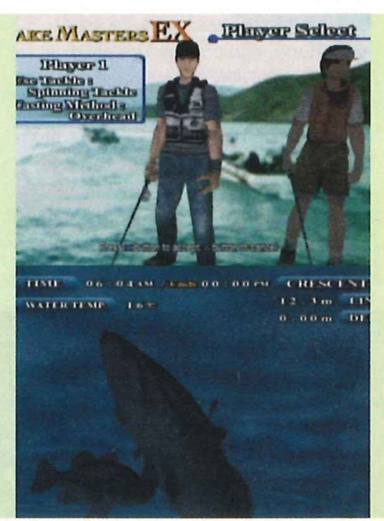
PLATAFORMA **PS2**	
GÉNERO **PESCA**	
IDIOMA **INGLÉS**	
DESARROLLADOR **DAZZ**	
EDITOR **DAZZ**	
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**	
PRECIO **29,99 EUROS**	

Los juegos de pesca siempre han existido: desde la Atari 2600 ha habido una gran tradición en la creación de títulos de este género, que siempre se ha caracterizado por ser menos dinámicos que el labio superior de Aznar y por no ser técnicamente nada del otro mundo. Así que los amantes de este deporte se sentirán un poco decepcionados con esta edición de *Lake Masters* para PS2, ya que no ofrece ninguna novedad notoria con respecto a los juegos, algunos de dudosa calidad, que ya vieron la luz en la hermana pequeña de Sony.

Este título te permite crear tu propia estrategia de pesca, eligiendo entre una gran variedad de anzuelos y cebos, e incluso pudiendo escoger la zona, el mes y la hora en que quieres salir a surcar los ríos. Lástima que a nivel gráfico *Lake Masters* deje mucho que desear por culpa de una preocupante escasez de polígonos, una simplona ambientación submarina y una plasmación irreal del comportamiento del agua, deteriorando además la ambientación global. Asimismo, la banda sonora con dejes *new-age* resulta tan soporífera que es difícil no dormirse con el mando en la mano. Jugar a un título de pesca resulta bastante aburrido si no dispones de un periférico diseñado para tal menester, pero si no lo tienes y quieres adentrarte en la pesca virtual, hay títulos mucho más dignos como *Fisherman's Bait 2* para PS One.







AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	5,5
VIDILLA	4

VALORACIÓN GLOBAL
4,5



PLANETSTATION Y VIRGIN SORTEAMOS

15 JUEGOS METAL SLUG X

SORTEAMOS 15 JUEGOS DEL FRENÉTICO *METAL SLUG X* DE VIRGIN
¿QUIERES SER EL AFORTUNADO POSEEDOR DE UNO DE ELLOS?
PUES SÓLO TIENES QUE RESPONDER A ESTA VIOLENTA PREGUNTA:

¿EN QUÉ SE PUEDEN CONVERTIR LOS PROTAGONISTAS MEDIANTE 'UN ESTADO ALTERADO'?

A **EN SAN BERNARDO**

B **EN MOMIA**

C **EN JARRA DE CALIMOCHO**

D **EN DIRECTIVO DE GESCARTERA**

¿EN QUÉ SE PUEDEN CONVERTIR LOS PROTAGONISTAS MEDIANTE 'UN ESTADO ALTERADO'?

A **EN SAN BERNARDO**

B **EN MOMIA**

C **EN JARRA DE CALIMOCHO**

D **EN DIRECTIVO DE GESCARTERA**

NOMBRE

DIRECCIÓN LOCALIDAD

TELÉFONO C.P.

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de julio de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 45 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO METAL SLUG X (PLANET 43) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA





METAL SLUG X

¿POR QUÉ YA NO SE HACEN JUEGOS ASÍ?

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **SNK**
EDITOR **AGETEC**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **32 EUROS**

La imparable evolución del mundo de las consolas provoca tanto la aparición de nuevos géneros como la desaparición de otros, algunos de los que, cuando éramos niños, nos hicieron disfrutar más que a Snatcher viendo *Gran Hermano*. Uno de los casos más radicales ha sido el de los *shooters* bidimensionales (también conocidos como 'ésos en que sales disparando por la izquierda y tienes que llegar vivo hasta la derecha'), juegos que han pasado a mejor vida por culpa de los fondos poligonales. Y es que ¿quién va a querer jugar en 2D, vistos los maravillosos entornos en los que se mueven Solid Snake o Dante? Pues bien, a aquellos que penséis eso os pediríamos que intentárais dejar atrás esas reticencias, porque si dejáis pasar *Metal Slug X* os podéis arrepentir el resto de vuestras vidas.

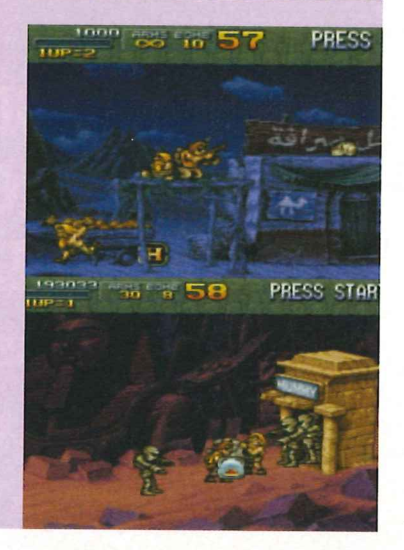
FRENESÍ JUGABLE

Este shoot'em-up no es nuevo, sino que es más bien un refrito de la famosa saga guerrillera que SNK sacó hace años para máquinas recreaticas y, cómo no, para su ya difunta Neo-Geo. En el juego podemos escoger entre cuatro soldados diferentes, cuya misión consiste simple y llanamente en destruir todo lo que se mueva hasta que los escenarios queden más desolados que un concierto de Zapato Veloz. Así de simple y así de adictivo... o si no que se lo digan a nuestro redactor Kain, al que hemos tenido que despegar las manos del mando con una espátula y un poco de ácido clorhídrico, después de días de éxtasis destructivo. Olvidaos aquí de desactivar bombas, encontrar llaves o hacer cualquier cosa que no sea apretar el gatillo (el de la pistola, no ese del vecino que maúlla tanto, no seáis bestiajos), porque al juego no le hace falta nada más que lo que ya tiene para ser una obra maestra de la jugabilidad arcade.

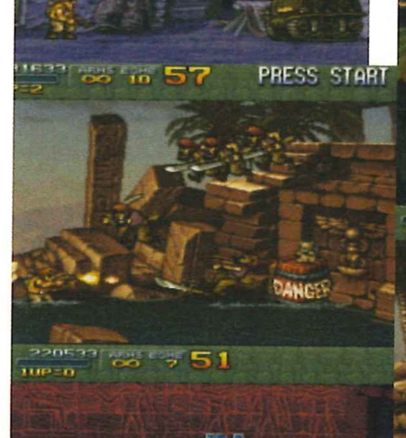
Metal Slug X no ha perdido ni un ápice de las virtudes que le hicieran famoso dentro de los *shooters* de su época, aunque entre todas ellas destaca un desorbitado sentido del humor que empapa todos sus niveles: ahí están las desaforadas

NO HA PERDIDO NI UN ÁPICE DE LAS VIRTUDES QUE LE HICIERAN FAMOSO DENTRO DE LOS *SHOOTERS* DE SU ÉPOCA, AUNQUE ENTRE TODAS ELLAS DESTACA UN DESORBITADO SENTIDO DEL HUMOR











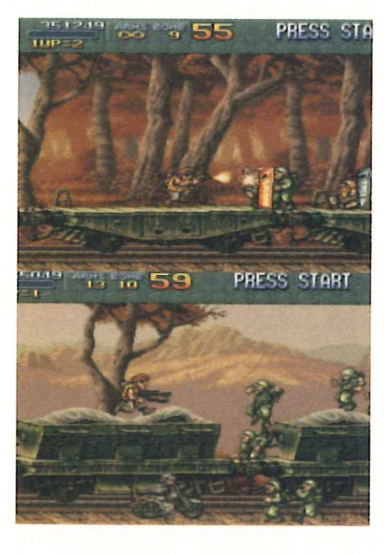
NO TODO ES PEGARSE EN LA VIDA

La tristemente extinta SNK es responsable de algunos de los juegos más importantes de la historia de los salones recreativos. Ejemplos de ello son títulos tan conocidos como el legendario (y dificilísimo) *Art of Fighting* o la saga más famosa de la compañía, *Fatal Fury*. Pero la compañía nipona no sólo se nutrió de juegos de lucha, sino que también se interesó por otros géneros: ahí queda por ejemplo la saga futbolera *Super Sidekicks* y la hiperbelicosa *Metal Slug*. Entre estas dos series de *coin-ops*, SNK vació más bolsillos que un ejecutivo de Gescartera...





OLVIDAOS AQUÍ DE HACER CUALQUIER COSA QUE NO SEA APRETAR EL GATILLO, PORQUE AL JUEGO NO LE HACE FALTA NADA MÁS PARA SER UNA OBRA MAESTRA DE LA JUGABILIDAD ARCADE













expresiones de terror de los pobres soldados a los que vamos masacrando (de buen rollo, eso sí) o los 'estados alterados' de nuestro personaje, que puede convertirse en momia o crecer a lo ancho al estilo de Holybear cada vez que acaba con las existencias del restaurante chino de la esquina.

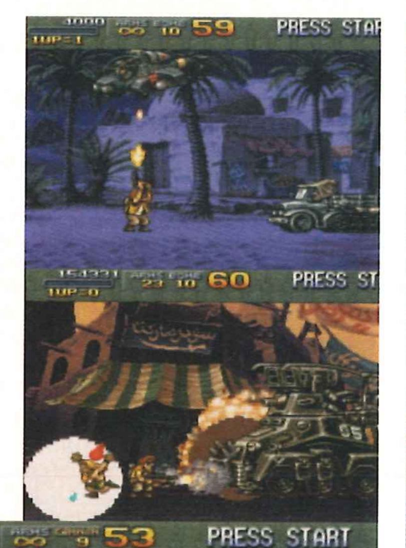
Lo que el juego también conserva es su elevado nivel de dificultad, aunque hay que reconocerle a SNK que las dosis de exigencia están perfectamente medidas, ya que *Metal Slug X* empieza siendo tremendamente difícil... y acaba llegando a tocar lo imposible. Por suerte o por desgracia, esta dificultad queda empañada por la existencia de créditos infinitos, que te dejan volver a empezar en el lugar en el que has sido abatido.

Naturalmente el paso del tiempo se deja notar en ciertos aspectos. A nivel gráfico el juego es bastante arcaico, algo visible en las animaciones más bien pobres de los personajes y en los efectos de explosiones, llenos de píxeles en movimiento, aunque cuando se cruce en tu camino el primer tanque estos detallitos técnicos se irán de tu mente al instante. Lamentablemente las seis misiones de *Metal Slug X*, aunque frenéticas, se hacen bastante cortas, por lo que los desarrolladores han optado por incluir dos modos extra que alargan la vida útil del juego de forma tremendamente eficaz, y de paso resultan igual de hilarantes que las fases arcade.

Lo cierto es que la PS One parece estar convirtiéndose en la recta final de su existencia en un refugio donde las compañías llevan sus viejos éxitos para intentar aprovechar un poco más el filón, pero si los juegos son de la calidad de *Final Fantasy VI* o este *Metal Slug X*, los usuarios de la gris de Sony pueden sentirse más que satisfechos.







MATANDO 'HORMIGUITAS' A CAÑONAZOS

La esencia de los *shooters* en dos dimensiones radicaba básicamente en tres puntos: 1- destruir cosas, 2- destruir cosas más grandes, y 3- destruir engendros que ocupan absolutamente toda la pantalla. Y os aseguramos que en *Metal Slug X* encuentras un tanque o cualquier cachibache bélico lo bastante grande como para dejarte el dedo en el gatillo, como mucho, cada 30 segundos. Pero, sin embargo, quienes nos han robado el corazón son los ENORMES monstruos de final de fase, entre los que destacaríamos a la excavadora que nos persigue al final del segundo nivel: francamente magistral, sí señor.





ARRIBA
- SÁDICAMENTE ADICTIVO
- RITMO PRODIGIOSO A NIVEL JUGABLE
- HUMOR DESBORDANTE
- SUBMODOS IGUAL DE DIVERTIDOS

ABAJO
- UN POCO CORTO
- DIFICULTAD DEMENCIAL

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	9,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	9,5

VALORACIÓN GLOBAL



STRIKERS 1945 II

GUERRAS DE OTROS TIEMPOS

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **MERE MORTALS**
EDITOR **MIDAS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **23,95 EUROS**

PODREMOS ESCOGER ENTRE SEIS AVIONES DIFERENTES, CADA UNO CON SUS PROPIAS ARMAS Y ATAQUES ESPECIALES

Está claro que nuestra sección de PS One (cada vez más reducida a nuestro pesar por los escasos lanzamientos para la gris de Sony) va a estar dedicada a viejas glorias de Neo Geo, porque este *Strikers 1945 II* coincide con *Metal Slug X* en el detalle de ser una conversión de un juego creado para la extinta consola de la también extinta SNK.

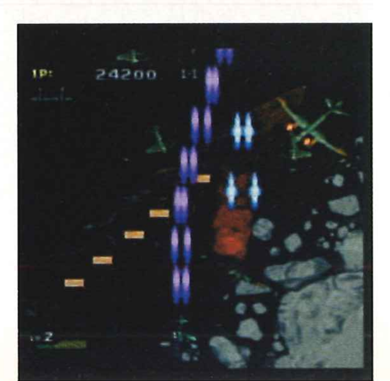
Estamos ante un *shooter* vertical en el que pilotamos un avión militar de la Segunda Guerra Mundial que se enfrenta, él solito y sin ayuda alguna, a una cantidad ingente de tanques, aviones, submarinos, barcos, robots asesinos, concursantes de Gran Hermano y demás engendros desalmados. Es lo que tradicionalmente se denominaba 'matamarcianos' (un término que sonará a chino a nuestros lectores más jóvenes, pero que hace unos añitos sonaba más que Georgie Dann en un chiringuito de verano), aunque en esta ocasión se cambian las naves espaciales y los extraterrestres por una ambientación a lo 1942, el clásico de Capcom.

La dinámica de este juego es similar a la de *Metal Slug X* (del que tenéis un análisis aquí al lado): dejarse el dedo pegado al mando intentando aniquilar todo lo que se mueva en pantalla. Para conseguirlo podremos escoger entre seis aviones diferentes, cada uno con sus propias armas y ataques especiales (basados en la aparición de una escuadrilla de cazas que arrasan con toda la pantalla). Desgraciadamente, este *Strikers 1945 II* no es tan redondo como el shoot'em-up de SNK porque las misiones son extremadamente cortas, y además no incluyen ningún modo adicional que pueda animar a los jugadores a echar alguna partidita más. De hecho, ni siquiera tiene el sentido del humor ni los detalles surrealistas del último episodio de la saga *Metal Slug*.

Pero si dejamos a un lado lo corto que puede resultar el juego y lo arcaico de su nivel técnico, lo cierto es que *Strikers 1945 II* tiene dos grandes virtudes: resulta muy divertido y supone una tímida vuelta a un género mítico hoy ya olvidado.





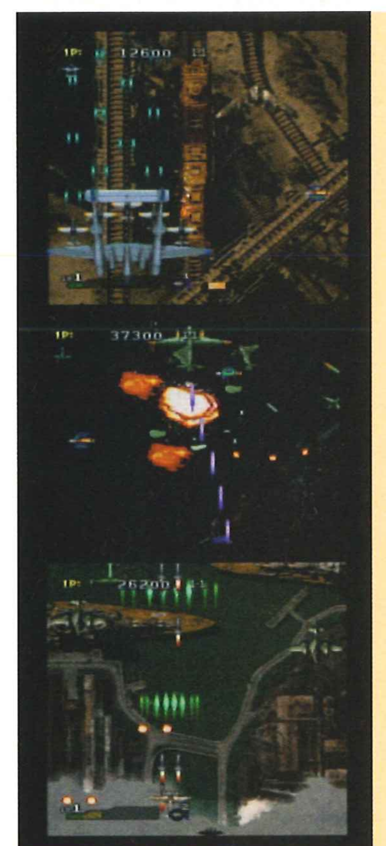


CABEZA ABAJO SE VEN LAS COSAS MEJOR

La conversión de los arcades verticales a consola comportaban un pequeño problema: las pantallas de los televisores no son verticales, sino horizontales. Algunos juegos de Dreamcast empezaron a incorporar una curiosa opción que solventaba este inconveniente. Ésta consistía en 'proyectar' el juego en vertical, de manera que el jugador tan sólo tenía que dar la vuelta a la televisión (sí, sí, físicamente) para ver el juego de forma óptima. *Strikers 1945 II* también incorpora dicha opción, aunque será mejor llevarla a cabo en una televisión poco pesada, porque dos redactores de *PlanetStation* casi acaban herniados para que pudiérais ver las capturas que acompañan a este texto (aunque, no nos engañemos, también tiene que ver que estemos en una penosa forma física).







ARRIBA
NO DEJA TIEMPO PARA RESPIRAR
LOS ATAQUES ESPECIALES
AQUELLOS MATAMARCIANOS...

ABAJO
MÁS QUE ANTIGUO, PREHISTÓRICO
POCAS OPCIONES
DIFICULTAD ABSURDA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	6
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL

7

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

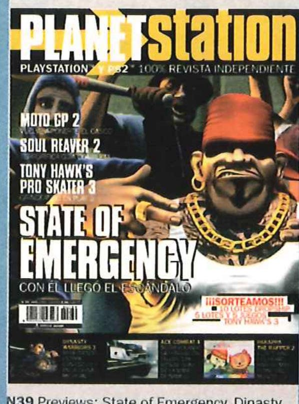
CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!





N38 Póster Calendario 2002, Especial Metal Gear Solid 2, Previews: Herdy Gerdy Análisis: Baldur's Gate Dark Alliance, Devil May Cry, Soul Reaver 2, Silent Hill 2, Rayman M, FIFA 2002, Age of Empires II Guías: Devil May Cry, Silent Hill 2



N39 Previews: State of Emergency, Dinasty Warriors 3, Kessen II, Soul Calibur 2 Análisis: Tony Haw's Pro Skater 3, Moto GP 2, Ace Combat 4, Harry Potter y la Piedra Filosofal Guías: Soul Reaver 2, Devil May Cry (Segunda parte)



N37 Suplemento gratuito Guía de Compras, Previews: Silent Hill 2, Ace Combat 4 Análisis: Jak & Daxter, Gran Theft Auto 3, Burnout, Pro Evolution Soccer, Klonoa 2, World Rally Championship, Crash Bandicoot Guía completa Breath of Fire IV



N40 Especial Metal Gear Solid 2: Análisis + Reportaje + Guía (primera parte), Especial Maximo: Análisis + Reportaje, Previews: Ico, Final Fantasy X, Vampire Night, Drakkan: The Ancients Ages, Deus EX, Análisis: Kessen II, Polaroid Pete, Max Payne, Space Channel 5, Final Fantasy VI



N36 Especial Capcom nos trae el Terror: Análisis + Guía Resident Evil Code: Veronica X Previews: Baldur's Gate Dark Alliance, PaRappa the Rapper 2 Análisis: Time Crisis 2, Lotus Challenge, Spy Hunter, Esto es Fútbol 2002, Power Diggerz



N41 Especial Game Arts, Previews: Virtua Fighter 4, Manager de Liga 2002, Análisis: Ico, Maximo: Ghosts to Glory, State of Emergency, Dynasty Warriors 3, Drakkan, Herdy Gerdy, Guías: Final Fantasy VI, Metal Gear Solid : Sons of Liberty (segunda parte)



N35 Especial Final Fantasy X Especial Tekken 4 Previews: Spiderman 2, Klonoa 2, Twisted Metal Black, Time Crisis 2, Silent Hill 2 Análisis: Perro y Lobo, Breath of Fire IV, La Fuga de Monkey Island, NBA Street Segunda parte de la Guía de Gran Turismo 3



N42 Especial Tomb Raider: The Angel of Darkness, Especial Mundial de Fútbol, Previews: Onimusha 2, Final Fantasy X, Commandos 2, Smash Court Tennis Pro Tournament, Gitaroo Man Análisis: Grandia 2, Virtua Fighter 4, Blood Omen 2, Deus Ex Guía: Final Fantasy VI (Segunda parte)

MONOGRÁFICOS ESPECIALES

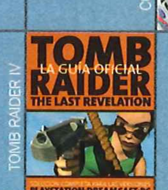
GRAN TURISMO 2



COLIN MCRAE 2.0



METAL GEAR SOLID 2



TOMB RAIDER IV



TOMB RAIDER CHRONICLES



MEDIEVIL 2

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII* Y *FINAL FANTASY VIII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto núm. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

ZONA DVD

EL HIJO DE LA NOVIA

Director **Juan José Campanella** Guión **Fernando Castets, Juan José Campanella**
Intérpretes **Ricardo Darín, Héctor Alterio, Norma Aleandro, Eduardo Blanco**
Filmax, 23,99 euros

A sus 42 años, Rafael Belvedere no sabe cómo encarar su vida. El trabajo le tiene absorbido, se siente mal por no ir a visitar a su madre enferma de Alzheimer, su exmujer le echa en cara que apenas ve a su hija, no se atreve a comprometerse con su novia... pero un ataque al corazón le reúne con un viejo amigo, Carlos, que le hará ver las cosas de otro modo. Su primera oportunidad de cambiar será cuando su padre quiera casarse con su madre por la iglesia...

COMEDIA PRODIGIOSA E INOLVIDABLE, REPLETA DE UNA CONTAGIOSA ALEGRÍA DE VIVIR HEREDADA DE CAPRA, Y BENEFICIADA POR UNAS INTERPRETACIONES DE LUJO QUE REDONDEAN LOS MAGNÍFICOS DIÁLOGOS

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS *Making of*, trailer, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas







D-TOX (OJO ASESINO)



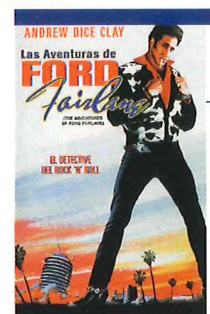
Director **Jim Gillespie** Guión **Ron L. Brinkerhoff**
Intérpretes **Sylvester Stallone, Charles Dutton, Polly Walker, Tom Berenger**
Universal, Alquiler

El agente del FBI Jake Malloy persigue a un asesino en serie que mata policías, pero su implicación llega hasta el punto de que el psicópata mata a su novia delante de sus propios ojos y más tarde se suicida, impidiendo su captura. Impactado, Malloy se hunde en el alcoholismo, por lo que un amigo le lleva a una aislada clínica de desintoxicación para policías.

MEZCLA DE LA AMBIENTACIÓN HELADA DE *LA COSA* CON EL CINE DE ASESINATOS EN SERIE, QUE PODRÍA HABER SIDO ALGO INTERESANTE CON UN MEJOR DIRECTOR Y UN ACTOR PRINCIPAL CAPAZ DE INTERPRETAR

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAs Menús interactivos, acceso directo a escenas

LAS AVENTURAS DE FORD FAIRLANE



Director **Renny Harlin** Guión **Oliver Wood**
Intérpretes **Andrew Dice Clay, Wayne Newton, Priscilla Presley, Morris Day**
Fox, 24,01 euros

Ford Fairlane es el detective más solicitado por las estrellas del rock de Los Ángeles...lo malo es que sólo le pagan con baquetas, electrodomésticos, pantalones de ciclista o incluso un oso koala. Además, cada vez que alguien le encarga que encuentre a una tal Zuzu Petals acaba muerto... y la cosa se lía aún más cuando Bobby Black muere en uno de sus conciertos.

COMEDIA DE CULTO LLENA DE CHISTES DE MAL GUSTO, VIOLENCIA GRATUITA Y CHULERÍO DESATADO, LLENA DE DIÁLOGOS LAPIDARIOS... UNA ESPECIE DE *TORRENTE* A LA AMERICANA, VAMOS

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Trailer original, menús interactivos, acceso directo a escenas

UNA RUBIA MUY LEGAL

Director **Robert Luketic** Guión **Karen McCullah Lutz, Kirsten Smith**
Intérpretes **Reese Witherspoon, Luke Wilson, Selma Blair, Matthew Davis**
Metro Goldwyn Mayer, 24,01 euros

La rubia Elle Woods lo tiene todo: es guapa, es popular y sale con el chico más deseado del campus, Warner Huntington III. El problema es que Warner está harto de la superficialidad de Elle, así que cuando va a estudiar Derecho en Harvard y se reencuentra con una antigua novia, la deja. Dolida, Elle le seguirá e irá también a estudiar a Harvard.

TÍPICA PELÍCULA DE NIÑA TONTA QUE LLEGA LEJOS SIN MUCHA CHICHA, Y QUE SÓLO SE SOSTIENE POR LA INTELIGENTE INTERPRETACIÓN DE WITHERSPOON, UNA DE LAS MEJORES ACTRICES DE SU GENERACIÓN

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Detrás de las cámaras, escenas inéditas, vídeo musical, trailer original, menús interactivos, acceso directo a escenas

SIN NOTICIAS DE DIOS



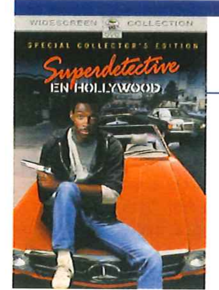
Dirección y guión **Agustín Díaz Yanes**
Intérpretes **Penélope Cruz, Victoria Abril, Demián Bichir, Fanny Ardant**
Lauren, Alquiler

Los mandamases del Cielo están preocupados: no saben dónde está Dios, y además el número de almas que entra en el Paraíso está descendiendo preocupantemente. Así que, cuando una madre rece por la salvación del alma de su hijo boxeador, el Cielo verá su oportunidad para recuperar su hegemonía, lo que intentará evitar el Infierno a toda costa.

PEQUEÑA DECEPCIÓN DESPUÉS DE ESE MARAVILLOSO DEBUT DE DÍAZ YANES LLAMADO *NADIE HABLARÁ DE NOSOTRAS CUANDO HAYAMOS MUERTO*, PERO QUE AÚN ASÍ ATESORA IDEAS Y MOMENTOS MAGNÍFICOS

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano)
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas

SI QUERÉIS ECHAROS UNAS RISAS, ESTE MES ES EL IDEAL. TENÉIS COMEDIAS DE SAL GRUESA COMO SCARY MOVIE 2 O FREDDY EL COLGAO, DE CULTO COMO LAS AVENTURAS DE FORD FAIRLANE O MONKEYBONE, AMABLES COMO UNA RUBIA MUY LEGAL O THE WONDERS, CLÁSICAS COMO MASH, A LA FRANCESA COMO AMELIE O INCLUSO ARGENTINAS COMO EL HIJO DE LA NOVIA. VOSOTROS ELEGÍS QUÉ OS HACE REÍR MÁS, LOS CHISTES SOBRE PEDOS O LOS HOMENAJES A FRANK CAPRA... BIENVENIDOS A ZONA DVD.

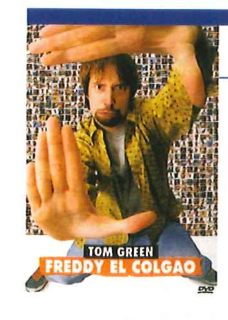


SUPERDETECTIVE EN HOLLYWOOD

Director **Martin Brest** Guión **Danilo Bach, Daniel Petrie Jr.**
Intérpretes **Eddie Murphy, Judge Reinhold, Lisa Eilbacher, John Ashton**
Paramount, 24,01 euros
Cuando Axel Foley, un policía de Detroit, recibe la visita de su mejor amigo, Mikey, éste resulta asesinado por un tal Zack. Foley, comprensiblemente enfadado, persigue al asesino hasta Beverly Hills, en California, donde consigue una cierta colaboración por parte de la policía local para intentar averiguar más sobre el paradero de Zack.

CORRECTA COMEDIA POLICÍACA QUE DESTACA POR SUS BUENAS INTERPRETACIONES, SOBRE TODO LA DE UN EDDIE MURPHY EN SU MEJOR ÉPOCA, CUANDO NO NECESITABA SOLTAR PEDOS PARA HACER REÍR

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, italiano, francés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, francés, italiano, portugués, croata, griego, hebreo, esloveno
EXTRAS Entrevistas, la música, buscando el cásting, trailer, menús interactivos, acceso directo a escenas

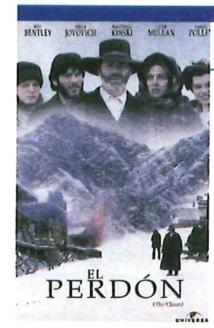


FREDDY EL COLGAO

Director **Tom Green** Guión **Derek Harvie, Tom Green**
Intérpretes **Tom Green, Rip Torn, Marisa Coughlan, Eddie Kaye Thomas**
Fox, Alquiler
Gordon Brody quiere trabajar haciendo dibujos animados, pero en Hollywood le dicen que sus ideas son inservibles y se ve obligado a volver a la casa de sus padres en Oregón. Allí Gord se enamora de Betty, una doctora parapléjica que disfruta cuando le golpean las piernas con una caña de bambú. No es de extrañar que la familia de Gord tenga que ir al psiquiatra...

INENARRABLE INTENTO DE GREEN DE HACERSE UNA PELÍCULA A MEDIDA CON RESULTADOS DEPLORABLES, ACUMULANDO CHISTES DE UN MAL GUSTO QUE DEJA A LOS FARRELLY COMO AUTÉNTICOS NIÑOS DE TETA

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas

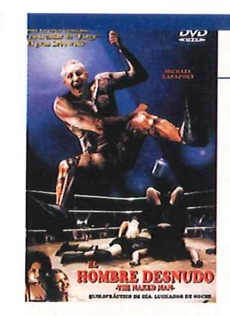


EL PERDÓN

Director **Michael Winterbottom** Guión **Frank Cottrell Boyce**
Intérpretes **Peter Mullan, Milla Jovovich, Wes Bentley, Nastassja Kinski**
Universal, Alquiler
Un minero vende a su mujer y a su hija a otro minero para conseguir los derechos de un yacimiento de oro, y veinte años más tarde se ha convertido en un hombre rico que domina casi todos los negocios de Kingdom Come. Pero la llegada de un topógrafo de la compañía ferroviaria Central Pacific, que quiere que el tren atraviese la ciudad, hace que tema perder dinero.

FASCINANTE PELÍCULA DEL OESTE QUE PASÓ INJUSTAMENTE DESAPERCIBIDA POR NUESTRO PAÍS, EN PARTE POR NO TENER NOMBRE DE PESO EN SU CARTEL Y EN PARTE POR NO CONTENER ESCENAS DE ACCIÓN

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas



EL HOMBRE DESNUDO

Director **J. Todd Anderson** Guión **Ethan Coen, J. Todd Anderson**
Intérpretes **Michael Rapaport, Michael Jeter, John Carroll Lynch, Arija Bareikis**
Lauren, 18 euros
Edward estudia para quiropráctico mientras se gana la vida practicando la lucha libre, y cuando acaba la carrera pone una consulta y se casa con una guapa mujer... pero entonces unos mafiosos matan a su familia. Destrozado, Edward decidirá usar sus conocimientos quiroprácticos para convertirse en un héroe luchador, el Hombre Desnudo...

EL DIBUJANTE DE *STORYBOARDS* DE LOS COEN SE PASA A LA DIRECCIÓN CON SU AYUDA, CONSIGUIENDO UNA EXTRAÑA COMEDIA DRAMÁTICA LLENA DE TOQUES SURREALISTAS Y CACHONDOS MOMENTOS SUPERHEROICOS

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano), 2.0 (Inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Trailer, pósters, biofilmografías, fichas técnica, artística y de doblaje, menús nteractivos, acceso directo a escenas

SCARY MOVIE 2

Director **Keenen Ivory Wayans** Guión **S. Wayans, M. Wayans, A. Fouse, G. Grabianski**
Intérpretes **Shawn Wayans, Marlon Wayans, Anna Faris, Regina Hall**
Lauren, Alquiler
Los supervivientes de la primera *Scary Movie* están ya en la universidad, e intentan olvidar lo ocurrido durante el pasado Halloween. Pero uno de sus maestros, el profesor Oldman, les propone un trabajo de investigación para el que deben trasladarse a Hell House, una casa donde se realizó un exorcismo que salió mal. Pese a que en principio es un estudio sobre los desórdenes del sueño, pronto descubrirán que hay más secretos escondidos de que creen...

MÁS CHISTES GROSEROS Y FACILONES DE LA MARCA WAYANS, EN UN FILME CUYO MAYOR MÉRITO ES REIVINDICAR MEDIANTE LA PARODIA CLÁSICOS COMO *LEGEND OF HELL HOUSE*, *EL EXORCISTA* O *POLTERGEIST*

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano. inglés
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas, otros títulos





ZONA DVD

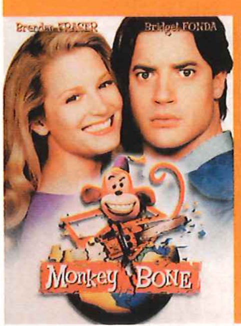
MONKEYBONE

Director **Henry Selick** Guión **Sam Hamm**
Intérpretes **Brendan Fraser, Bridget Fonda, Chris Kattan, Giancarlo Esposito**
Fox, 24,01 euros

Las cosas no podrían irle mejor al dibujante Stu Miley: su tira cómica protagonizada por el irreverente mono Monkeybone es un éxito y está muy enamorado de su bella novia Julie. Pero, el día que le va a pedir matrimonio, Stu tiene un accidente y queda en coma, viéndose trasladado a un purgatorio llamado Downtown, de donde no hay vuelta atrás. Sin embargo Monkeybone ha cobrado vida y se ha apoderado de su cuerpo, así que el dibujante debe buscar la forma de volver.

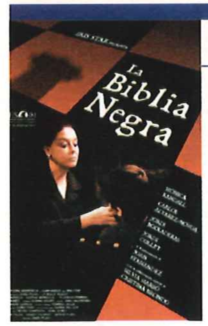
DIVERTIDA MEZCLA DE ANIMACIÓN E IMAGEN REAL A MANOS DE SELICK, DIRECTOR QUE LE DEBE MUCHO A TIM BURTON, Y QUE PESE A LO QUE PUEDA PARECER ES UNA COMEDIA IRREVERENTE Y HASTA INTELIGENTE

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Detrás de las cámaras por Henry Selick, escenas inéditas, "Los secretos de Monkeybone se descubren", trailer y anuncios, galería de fotos, menús interactivos, acceso directo a escenas





LA BIBLIA NEGRA



Director **David Pujol** Guión **Roger Delmont, Esteve Pujol, D. Pujol**
Intérpretes **Mónica Randall, Carlos Álvarez, Jordi Boixaderas, Joan Fernández**
Filmax, Alquiler

Cuando sus padres mueren en un accidente de tráfico, el pequeño Simón es enviado junto a su único pariente vivo, que resulta ser su tía abuela María Bayona. Esta mujer de mediana edad vive en un pequeño pueblo de la costa gallega y está obsesionada con inculcarle al niño las enseñanzas de un libro antiguo y extraño que la tiene obsesionada, una Biblia Negra...

CASI DESCONOCIDA MUESTRA DE CINE FANTÁSTICO ESPAÑOL QUE PASÓ CASI DE TAPADILLO POR EL PASADO FESTIVAL DE SITGES, Y QUE SE APOYA EN SÓLIDOS ACTORES COMO RANDALL, ÁLVAREZ Y BOIXADERAS

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano)
EXTRAS Making of, trailer, biofiolmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas

WISHMASTER 3: LA PIEDRA DEL DIABLO



Director **Chris Angel** Guión **Alexander Wright**
Intérpretes **Jason Connery, A.J. Cook, Tobias Mehler, John Novak**
Paramount, 24,01 euros

Una joven estudiante universitaria, Diana, desvela el secreto del Ojo de Dios, pero a la vez provoca que el malvado Djinn sea liberado de su encierro en la Piedra del Diablo. El malvado genio comienza a conceder deseos de forma retorcida a la gente del campus, y sólo los tres deseos de Diana podrán detener al malvado demonio y salvar al mundo.

EL PRIMER FILME ERA UNA SERIE B CON CIERTO ENCANTO, PERO ESTA SEGUNDA SECUELA ESTÁ RODADA EN CANADÁ DIRECTAMENTE PARA EL MERCADO DEL VIDEO, ASÍ QUE ES INFUMABLE

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, catalán, inglés
EXTRAS Filmografías, fichas técnica, artística y de doblaje, otros títulos, menús interactivos, acceso directo a escenas

MASH: EDICIÓN ESPECIAL



Director **Robert Altman.** Guión **Ring Lardner Jr.**
Intérpretes **Donald Sutherland, Elliot Gould, Tom Skerritt, Sally Kellerman**
Fox, 24,01 euros

Durante la Guerra de Corea, llegan al Hospital Quirúrgico Móvil de la Armada número 4077 dos magníficos cirujanos, Hawkeye Pierce y Duke Forrest... que además son dos gamberros de campeonato. Ante los horrores de la guerra, ambos anteponen un sentido del humor a prueba de bombas y una gran inteligencia para alejarse de lo que ocurre.

UN ALTMAN EN PLENA FORMA SE DESCUELGA CON UNA DE LAS MEJORES COMEDIAS BÉLICAS DE TODOS LOS TIEMPOS, CON UN REPARTO DE HIERRO Y UN NOTABLE MENSAJE ANTIAUTORITARISTA

SONIDO Mono (Castellano), estéreo (inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Escenas detrás de las cámaras, "La historia", "Una comedia en la línea de fuego", "La reunión de M.A.S.H.", trailer original, menús interactivos, acceso directo a escenas

COMBINACIÓN GANADORA

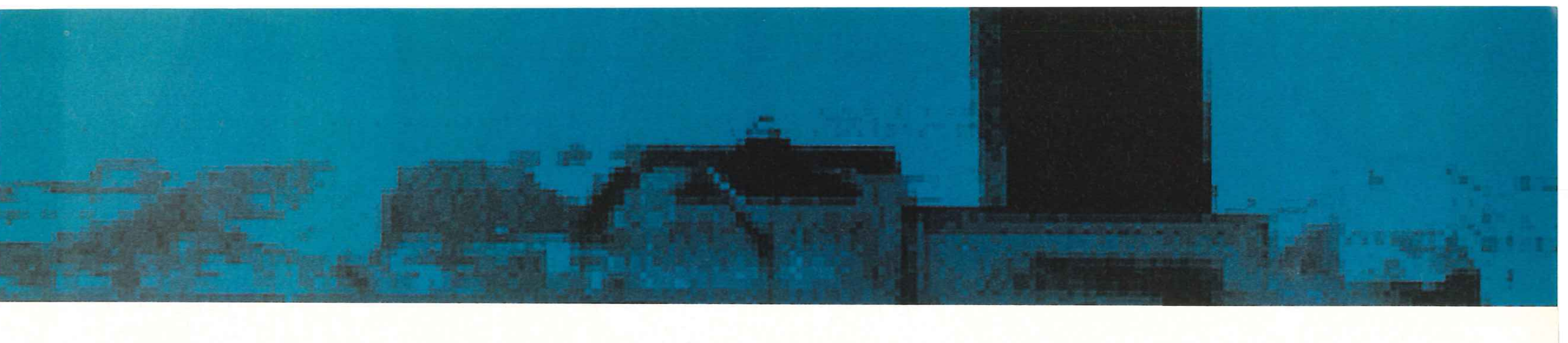
John Travolta ★ Lisa Kudrow
COMBINACIÓN GANADORA

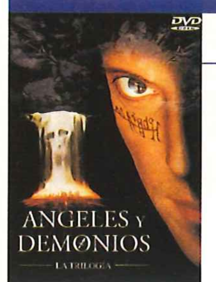
Director **Nora Ephron** Guión **Adam Resnik**
Intérpretes **John Travolta, Lisa Kudrow, Tim Roth, Ed O'Neill**
Sogepaq, 24,01 euros

El famoso hombre del tiempo de la televisión de Harrisburg, Russ Richards, ha perdido un montón de dinero por culpa de un ruinoso negocio de motos de nieve. Intentando recuperarse del descalabro económico, Richards decide amañar el sorteo de la lotería del estado con la ayuda de Crystal Latroy, la chica que extrae las bolas del bombo.

SÓLO DEL PODER DE LA UNIÓN DEL OLFATO PARA LOS MALOS GUIONES DE TRAVOLTA Y LA MEDIOCRIDAD COMO DIRECTORA DE EPHRON PODÍA SURGIR UNA COMEDIA NEGRA TAN SOSA Y CON TAN POCO ENCANTO

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, francés
EXTRAS Entrevistas, trailer original, comentarios de Ephron, menús interactivos, acceso directo a escenas





PACK ÁNGELES Y DEMONIOS

Dirección **Gregory Widen, Greg Spence, Patrick Lussier**
Intérpretes **Christopher Walken, Elias Koteas, Russell Wong, Vincent Spano**
Lauren, 51,06 euros
En el primer film, un antiguo sacerdote metido a policía intenta detener al arcángel Gabriel, que ha iniciado una guerra contra el Cielo, con la ayuda del ángel Simon; en el segundo, Gabriel intenta evitar el nacimiento del hijo de un ángel, Daniel, y una mujer, Valerie; y en el tercero, Gabriel es convertido en humano y Zophael, otro ángel malvado, toma su lugar en la guerra celestial.

TRILOGÍA FANTÁSTICA DE CULTO QUE HA CRECIDO EN LOS VIDEOCLUBS PESE A SER DE LO MÁS INTERESANTE DEL GÉNERO EN MUCHOS AÑOS, Y ADEMÁS CON UN EXCELENTE WALKEN

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Trailer, biofilmografías, fichas técnica, artística y de doblaje, menús interactivos, acceso directo a escenas**

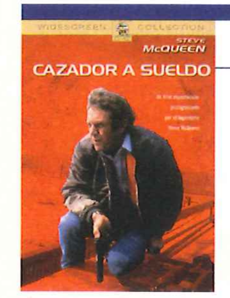


AMERICAN PSYCHO 2

Director **Morgan J. Freeman** Guión **Karen Craig, Alex Sanger**
Intérpretes **Mila Kunis, William Shatner, Brian Berrebbi, Lindy Booth**
Filmax, Alquiler
Una niña de doce años, Rachel Newman, consigue matar al psicópata Patrick Bateman cuando éste la atacaba. Años más tarde, Rachel ha entrado en la universidad y ha desarrollado una fuerte obsesión por los asesinos en serie. Cuando quiera convertirse en la ayudante de su profesor preferido, la chica hará todo lo que esté en su mano para que nadie se interponga...

MAJADERA CONTINUACIÓN DE LA NOTABLE PRIMERA PELÍCULA, QUE TRANSFORMA LA SUGERENCIA Y LA IRONÍA DE AQUÉLLA EN LA HABITUAL VIOLENCIA Y EL TRAZO GRUESO DEL *SLASHER* JUVENIL MÁS CUTRE

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Trailer, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

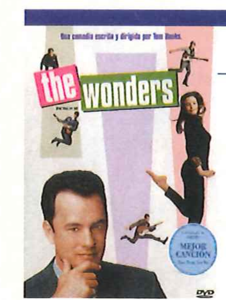


CAZADOR A SUELDO

Director **Buzz Kulik** Guión **Ted Leighton, Peter Hyams**
Intépretes **Steve McQueen, Eli Wallach, Kathryn Harrold, LeVar Burton**
Paramount, 24,01 euros
Ralph 'Papa' Thorson es un cazador de recompensas que se dedica a cazar criminales escapados. Es el mejor en su trabajo, y casi nunca ha fallado. Pero entonces un psicópata llamado Mason se escapa de la cárcel y empieza a intentar matarle, por lo que Thorson se ve obligado a usar sus habilidades para proteger su vida y la de su novia embarazada.

EL ÚLTIMO FILME DE MCQUEEN FUE ESTA PELÍCULA DE ACCIÓN CON TOQUES DE COMEDIA Y DE ASPECTO TELEVISIVO, CON UN GUIÓN MÁS BIEN FLOJITO BASADO EN HECHOS REALES Y UN FINAL EXPLOSIVO

SONIDO **Mono (Castellano, inglés, francés, italiano, alemán)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, inglés para sordos, francés, italiano, danés, holandés, alemán, noruego, sueco, turco**
EXTRAS **Trailer, menús interactivos, acceso directo a escenas**



THE WONDERS

Dirección y guión **Tom Hanks**
Intérpretes **Tom Everett Scott, Liv Tyler, Johnathon Schaech, Steve Zahn**
Fox, 24,01 euros
Principios del año 1964. Un chico aficionado al jazz llamado Guy Patterson, harto de trabajar en la tienda de electrodomésticos de su familia, se une a la banda llamada Oneders sustituyendo a su batería habitual. Cuando Guy se equivoca de ritmo y convierte en un rock la balada de Jimmy, el líder del grupo, éstos comienzan una escalada al éxito bajo otro nombre: The Wonders.

AGRADABLE DEBUT DE HANKS COMO GUIONISTA Y DIRECTOR, SALDADO CON UNA COMEDIA SUAVE Y BLANCA PERO REALIZADA CON UNA PRECISIÓN Y UNA INTELIGENCIA SORPRENDENTES EN UN PRINCIPIANTE

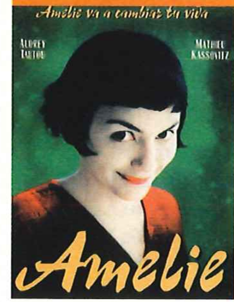
SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, alemán), 5.0 (inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, alemán**
EXTRAS **Detrás de las cámaras, videos musicales, trailers originales, menús interactivos, acceso directo a escenas**

AMELIE

Director **Jean-Pierre Jeunet** Guión **Guillaume Laurant, Jean-Pierre Jeunet**
Intérpretes **Audrey Tatou, Mathieu Kassovitz, Rufus, Yolande Moureau**
Manga, 24,01 euros
Amelie ha crecido en una familia disfuncional (su madre murió en la plaza de Notre-Dame y su padre da todo su afecto a los gnomos de jardín), trabaja como camarera en un pequeño café de París y le gusta lanzar piedras al Sena. Pero de repente se da cuenta de lo que quiere hacer en la vida: hacer feliz a los demás. Para ello utiliza toda su inteligencia y su imaginación, aunque sin notar que está descuidando su propia felicidad a cambio de la de los que la rodean.

ENCANTADORA DEMOSTRACIÓN DE TALENTO DE JEAN-PIERRE JEUNET DESPUÉS DE ESA EXTRAÑA EXPERIENCIA LLAMADA *ALIEN: RESURRECCIÓN*, LLENA DE MAGIA Y DE ALIENTO DE CUENTO DE HADAS

SONIDO Dolby (Castellano, francés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Cómo se hizo, entrevistas, tomas falsas, ensayos, la presentación, *storyboards*, trailers y teasers, fichas técnica y artística, filmografías, galería de fotos, juego interactivo, DVD-ROM, menús interactivos, acceso directo a escenas







UN JUEGUECITO POR AQUÍ Y OTRO POR ALLÁ

MORITZ FONT (VILAFORTUNY, TARRAGONA)

Sois los mejores como siempre, bla bla bla... y como siempre (peloteo) os compro vuestra guapa revista.
Bueno, está bien saber que al menos tenemos algo guapo... aunque sea la revista.

Tengo una duda, no sé si comprar *Herdy Gerdy*. ¿Me lo recomendáis?
Si cuando veías Heidi sentías envidia por el trabajo del pastor Pedro y su... eehm... intimidad con las ovejitas, pues sí, éste es tu juego. Es original y divertido, pero se ha quedado a medio camino de ser la obra maestra que podría haber sido.

¿Para cuándo *GTA 4*? Estoy impaciente.
Rockstar está jugando con el secretismo y la cosa está más liada que los protagonistas de *Al salir de clase*. Primero se había hablado de una extensión de *GTA 3* que la compañía negó que existiera, para después anunciar que presentarían *GTA 4* en el próximo E3... y ahora Sony Europa ha anunciado que sí existe la dichosa extensión, que se llama *GTA 3: Vice City* y se presentará en la feria de Los Ángeles. Un lío, vamos...

¿Y *Dino Crisis 3*? ¿Será mucho mejor que *Dino Crisis 2*?
Teniendo en cuenta que va a saltar de 32 a 128 bits, es más que probable. Lástima que no podremos verlo con nuestros ojitos *playstationeros*, ya que don William 'Jo, qué forrao estoy' Gates le compró los derechos a Capcom... así que aparecerá en exclusiva para X-Box.

Tengo una duda, ¿*FF X* o *Grandia 2*?
Veamos... la décima fantasía de Square deja el nivel técnico de *Grandia 2* al nivel de una piedra pómez (y eso que cuentan con sendas conversiones horrendas), pero hay que reconocer que los dos son larguísimos, que sus respectivas historias son magistrales y que el RPG de Game Arts cuenta con el sistema de combate más dinámico y divertido al Oeste del Pecos... ¿qué tal los dos?

¿Qué tal *Ico*?
Bien, gracias por interesarte. ¡Ah, te refieres al juego! Pues es de los más atractivos e innovadores que han aparecido en los últimos años... lo malo es que quizá es demasiado atractivo e innovador para según quien.

FLOJITOS VAMOS DE SHOOT'EM-UPS

DE-MON!! (E-MAIL)

***Max Payne*, *Soul Calibur*, *Tekken*, *Final Fantasy*, *Resident Evil*... ¿no hay el más mínimo rumor de una película de *Metal Gear*?**
Por mucho que Kain sostenga que la película que rodó en su casa con una cámara doméstica de segunda mano es la versión cinematográfica definitiva sobre Solid Snake, de momento sólo hay algún que otro rumor. Ha circulado la noticia de que New Line Cinema, como ya tiene los derechos de *Silent Hill*, está negociando también con Konami los de *MGS*... pero no hay nada concreto, que sepamos.

Leí que las GunCon de PSX de toda la vida serían compatibles con el *Time Crisis 2*, pero ¿lo son las demás de esa consola con los juegos de disparos de PS2?
En principio sí, deberías poder acribillar enemigos con más facilidad que Chuck Norris en una película de John Woo.

¿Va a salir algún *Counter-Strike* para PS2? Ahora con la banda ancha lo sacarán, ¿no? Porque el *Half-Life* no era muy bueno...
Teniendo en cuenta los poco gloriosos resultados económicos de los shoot'em-ups subjetivos para PS2 (y es que eso de resumir la mezcla de teclado y ratón en un Dual Shock 2 no es nada fácil), sería más fácil que Cañita Brava ganara un Grammy al mejor artista latino. Lo vemos difícil, vamos.

Sigo con los shoot'em-ups. ¿Promete ser tan bueno como dicen *Shoot to Kill*? ¿En qué se diferenciará de los demás juegos, aparte de la carátula?
Oye, si nos vas a pisar los chistes de esa manera no te respondemos... Es cierto que Gavin Raeburn, el director de *Shoot to Kill*, ha dicho que va a revolucionar el género de los shoot'em-ups, pero Snatcher también decía que iba a revolucionar las terapias para dejar de fumar y Tabacalera acaba de hacerle cliente honorífico de por vida. Raeburn mencionaba una IA y una física revolucionarias, pero hasta que no lo veamos no lo creeremos.

Con los añadidos de la versión europea, ¿cuánto dura el *FF X*? ¿Más o menos que unas cañas del Bar Tolo delante de Snatcher?
Pues aproximadamente como si tuviera que tomarse esas cervecitas con un cuentagotas. Sin hacer ningún tipo de side-quest puede durar más de 40 horas, así que si lo explotas a fondo puede sobrepasar por bastante margen las 100.

¡Y eso es to... eso es to... eso es todo, amigos! Visitad mi web, *www.geocities.com/lawebdedemon*, como hace T-Virus, y llegaréis lejos... por lo menos tanto como él.
Eso, y con un poco de suerte también dormiréis con una foto de Nuria Fergó en la almohada e iréis cantando *Brisa de esperanza* a todo pulmón mientras vuestros compañeros de trabajo os tiran toda clase de objetos pesados.

MIRANDO HACIA EL FUTURO...

MANUEL JESÚS LÓPEZ (UTRERA, SEVILLA)

He oído algunos rumores sobre un juego de *Dragon Ball* para PS2. Si es así, quisiera saber cuándo saldrá y de qué género será.
Es más cierto que el hecho de que los labios de Yola Berrocal cada vez se asemejan más a dos salchichas frankfurt: Infogrames está trabajando en un título basado en *Dragon Ball Z* para PS2 y GameCube, del que se sabe bien poco aparte de que los personajes (que serán más de 30) estarán modelados con *cel shading*. Por desgracia, parece ser que se publicará únicamente en los Estados Unidos.



JESÚS CAMPOS JIMENEZ

¡GANADOR!
TARJETA MEMORIA 2MB

YA TENEMOS AL ALCANCE DE LA MANO EL ACONTECIMIENTO DEL AÑO, Y NO NOS REFERIMOS NI AL ESTRENO DE *EPISODIO II: EL ATAQUE DE LOS CLONES* NI A LA INTERVENCIÓN DE ROSA EN EL FESTIVAL DE EUROVISIÓN, SINO AL DESEMBARCO EN NUESTRO PAÍS DEL REY DEL RPG PARA PS2, *FINAL FANTASY X*, ACOMPAÑADO DE UN MODESTO PERO PELEÓN ESCUDERO PARA PS ONE LLAMADO *FF ANTHOLOGY*. PERO AUNQUE NOS EMBARGUE LA EMOCIÓN, ESTAMOS PREPARADOS PARA RESPONDER A VUESTRAS PREGUNTAS SOBRE LAS CONSOLAS DE 32 Y 128 BITS DE SONY.

EDITORIAL AURUM PLANETSTATION, RONDA DE SANT PERE 38
08010 BARCELONA
planet@ed-aurum.com

***Metal Gear Solid X* para X-Box... ¿será igual que el *MGS2* para PS2 o un juego completamente distinto?**
Conociendo la facilidad con que Konami reaprovecha su propio trabajo una y otra vez (ahí está ese 'altamente innovador' *Silent Hill 2* para X-Box), es más que probable que sí, que *MGSX* sea una versión de *MGS2*. De todas formas, aunque hay rumores de que se anunciará algo en el próximo E3, el proyecto está un poco en el aire.
Ya sé que es un poco pronto pero ¿cuándo saldrá el *Grandia Xtreme* en España?
Pues teniendo en cuenta que en nuestro país *Grandia 2* no acaba de funcionar bien y que en Japón *Xtreme* ha sido un relativo fracaso, lamentamos decirte que es probable que salga cuando David Bustamante publique su primer tratado de filosofía existencial... es decir, nunca.

EL GALLINERO

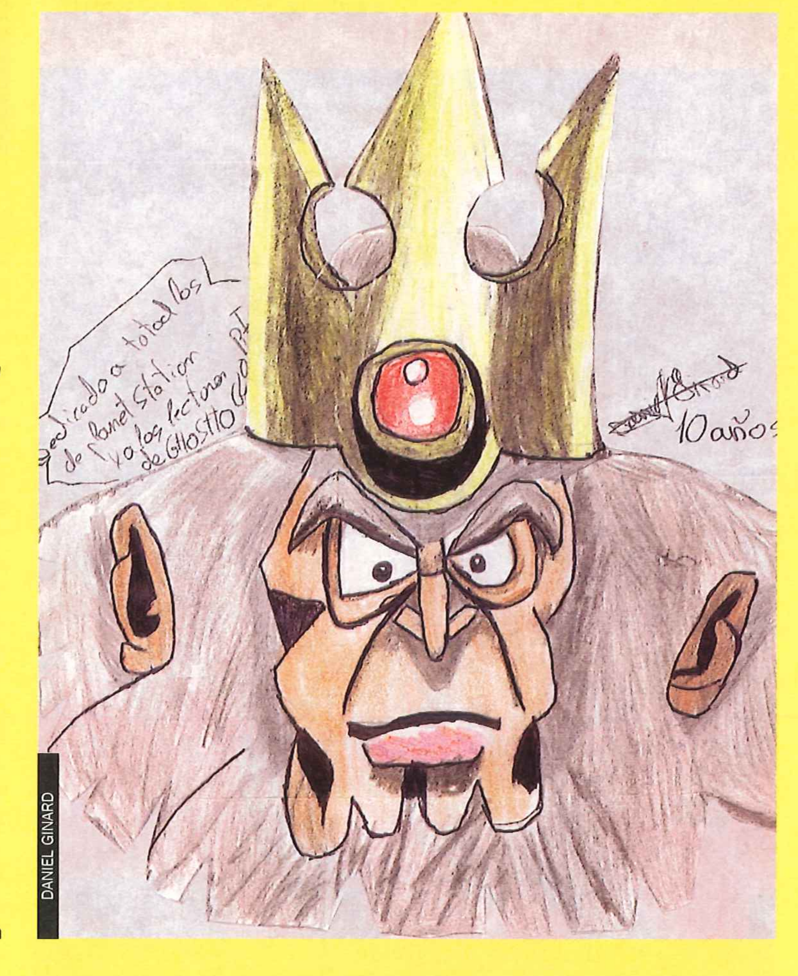
HARTITO DEL TEMA DE LOS DOBLAJES
SOLIDUSH (MATARÓ, BARCELONA)
Me parece horrendo el planteamiento que se le está dando a la cuestión de los doblajes. ¿Nosotros los españoles no pagamos los juegos igual que los americanos? Y encima nos tenemos que quedar sin poder disfrutar de juegazos como *MGS2* o *FF X* al cien por cien...

HASTA EN LAS CARÁTULAS *SPAIN IS DIFFERENT*
ALEXANDER RAMOS (CASTELLÓN)
Es increíble que veas la carátula americana de cualquiera de los *FF* y se te caiga la baba del detalle con que están hechas, y que mires la carátula de aquí y sea una basura en la que sólo pone el título del juego. (...) ¿Por qué son tan diferentes las carátulas PAL de las NTSC?

ORIGINALIDAD, ¿DÓNDE ESTÁS?
ÁNGEL (REUS, TARRAGONA)
Parece ser que las compañías están algo faltas de ideas. Por ejemplo, la brillante Square saca *FF X* y *FF XI*... algo más que respetable, y hay que estar agradecidos de que el resto hagan lo mismo: *Tekken 4*, *VF4*, *GT3*, *Tony Hawk's 3*... ¿pero qué pasará dentro de tres años? ¿Vendrán *Tekken 13*, *GTA 9*, *MGS Next Generation*...?

BASTA DE TANTO RESUCITAR A AERIS
NOELIA VARGAS (MÁLAGA)
¿Por qué la gente se empeña tanto en el tema de revivir a Aeris? ¿No es mejor que se quede muerta? ¡Pero si no se puede revivir, hasta yo lo he intentado, y aunque se pudiera preferiría que reviviera Ilfana, de veras!

SQUARE, QUEREMOS SABER
SERGE (E-MAIL)
Bueno, señores de *Planet*, ¿cómo les va la vida? Espero que lo suficientemente bien para responderme unas preguntillas.
En cuanto el cuerpo se nos habitúe a los carajillos de *vodka* mañaneros y dejemos de ver cuatro monitores, te responderemos con mucho gusto.
¿Hay posibilidad de que Square traiga *Chrono Cross*, *Xenogears*, *Brave Fencer Mushashi*, *Dewprism*, *Chrono Trigger*... y una interminable lista?
Hombre, también hay posibilidad de que Santiago Segura se lleve un Oscar por *Blade 2*, pero la cosa está muy chunga. A nosotros nos encantaría, pero vemos difícil que eso ocurra (hablamos de los juegos de Square, que con Segura nunca se sabe).
Sobre la esperadísima secuela *Chrono Break*, ¿Square ha dicho algo sobre el juego y si saldrá para PS2?
No. Este título está más en el aire que los protagonistas de *Matrix* después de haber comido fabada asturiana, así que de momento sólo se sabe el título y que de momento no aparecerá, ya que Square se quiere centrar este año en la saga *FF*.
Finalmente *Kingdom Hearts* para Navidades... ¿se sabe si estará traducido o doblado y con opción 60 Hz?
Es pronto para que se sepa, pero teniendo en cuenta el bastante triste antecedente de *FF X*, mucho nos tememos que volveremos a encontrarnos con un RPG en perfecto inglés y con más bandas que una película de rapperos negros.
¿Por qué los de Enix son tan cab**s con los europeos? ¿Traerán *Grandia Xtreme* o *Dragon Quest VIII*?**
No creemos que sean cab****s, sino sencillamente es que nuestro mercado está muy dominado por Square, y es probable que sus RPGs no tuvieran unas ventas demasiadas halagüeñas (sólo tienes que ver las ventas normalitas de un magnífico juego de rol como *Grandia 2*). Así que vemos más difícil que traigan los juegos que mencionas que ver aparecer a Aznar en *El club de la comedia*.
¿Se harán remakes de *FF*, *FF II* y *FF III* para GBA al igual que para WonderSwan?
Como Square y Nintendo se han vuelto a poner más cariñosos que los Teletubbies, y entre los dos han



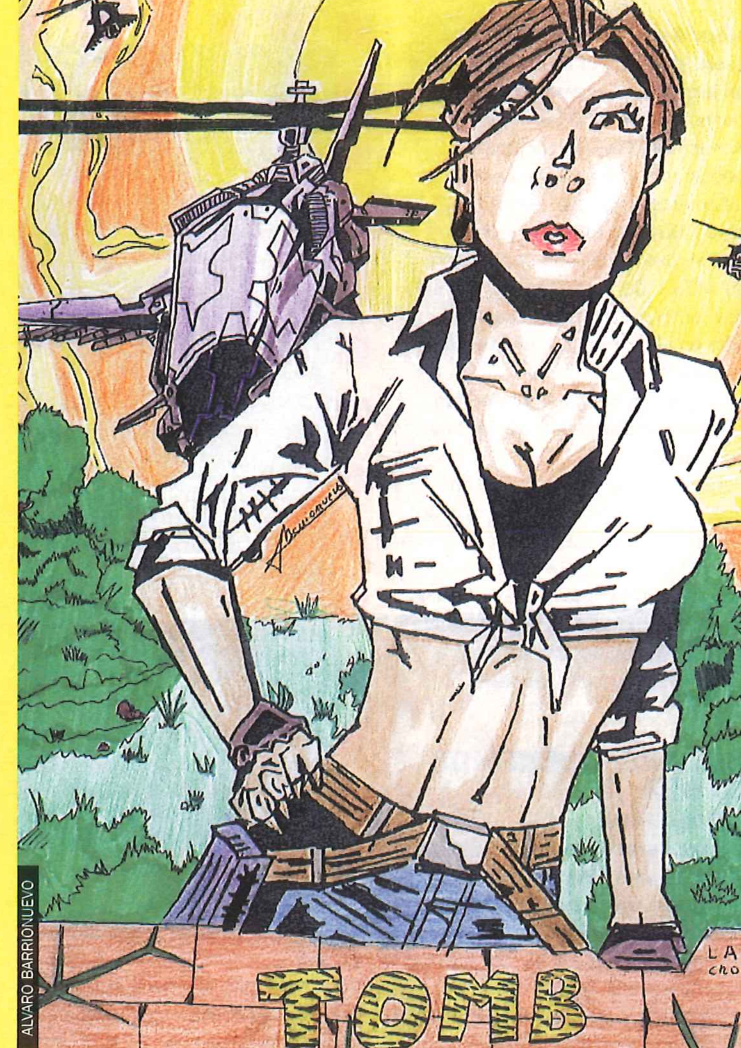
DANIEL GINARD

fundado una filial de los creadores de *FF* llamada Game Developers Studio, es bastante probable. Aun así, el único título de la saga asegurado para GBA es *FF Tactics*.
¿Se sabe algo de un nuevo *Parasite Eve* o de *Dewprism 2*?
Parece que entra en los planes de Square volver a hacer protagonizar a Aya Brea otra escenita de duch... estoooo... otro juego, pero dudamos que *Dewprism* conozca secuela alguna.
***Xenosaga Episode 1: Der Wille Zur Match* ha demostrado que Square no debió dejar marchar a Tetsuya Takahashi y a los Radical Dreamers... ¿se sabe si han dicho algo al respecto?**
No, no ha dicho nada. Es que Square es más bien como el cirujano de Michael Jackson: no suele reconocer sus equivocaciones...
¿Alguna compañía se atreverá a distribuirlo en España?
¡Eso decimos nosotros! ¿Alguien se atreve, eh, alguien se atreve? ¿Quién va a ser el valiente?
Bien, pues gracias por dedicarme estos minutos y que sigáis así.
Tranquilo, mientras no cierren el Bar Budo seguiremos así, igual de 'contentillos'.

SOBRE LA X-BOX Y OTROS TEMITAS

ALBERTO LUNA (CÓRDOBA)

¿Cómo va todo, chicos (y chicas) de la *Planet*? Espero que me publiquéis esta carta, porque si no os echaré una maldición.
Vaya, como si no fuera bastante maldición no poder movernos por la editorial sin miedo a que Tronji nos atropelle con su patinete...
¿Cuántos bytes tiene la X-Box?
Depende de a qué te refieras: ¿a su memoria RAM, a su disco duro, a los *byte'm-ups* que tiene...? Bueno, las respuestas son 64 Mb, 8 Gb y uno, *DOA 3*. Claro, que si te refieres a cuántos bits tiene, pues 128, *igualico* que PS2 y GameCube.
Cuando salga, ¿la mayoría de juegos como *RE* o *Dino Crisis* se dedicarán sólo a ella?
Ni mucho menos. Pese a haberse cargado media selva amazónica con su reparto de cheques, al final Bill Gates está llenando el catálogo de su consola con sagas 'menores' (*Dino Crisis 3, Panzer Dragoon Orta*...) y versiones de juegos ya aparecidos en PS2 (*SH 2: Restless Dreams, MGS X*...).
He leído que Square no hará más *FF* a partir del *FFXIII*. ¿Es eso verdad?



ALVARO BARRIONUEVO

Por supuesto, Square va a renunciar a las ingentes montañas de dinero que amasa con cada *Final Fantasy* que saca a la calle y va a dedicarse a hacer el bien al prójimo sin importarle el beneficio propio, al estilo *Amélie*... vamos, que en pocas palabras, ni hablar: nos quedan muuuuuchos *FF* por ver.
Los siguientes *FF*, ¿saldrán para X-Box o seguirán con Sony?
Sería más fácil ver a Jesús Gil en la final de Mister Universo que jugar a un *FF* en X-Box. Ten en cuenta que Sony adquirió un 19% de Square, así que tiene bastante poder de decisión en la empresa.
¿Se sabe algo de otro *Crash Bandicoot*?
Si quieres volver a verlo en PS2 tendrás que tener más paciencia que el peluquero de los Ewoks, porque el próximo *Crash* será para GBA y se llamará *The Huge Adventure*.
¿Qué puntuación le disteis al último *Crash*?
Pues *Crash Bandicoot: La Venganza de Córtex* se llevó un normalito 7,5, exactamente el número de cubatas que necesita nuestro redactor Kain para que su mente carbure por las mañanas.
En el *FF X*, cuando estás leyendo los textos y está detrás el personaje *cascando* en inglés, ¿no se hace pesado?
Hombre, si estuvieran hablando de la crianza del berberecho salvaje del Caribe en aguas dulces quizá se haría pesado, pero ten en cuenta que *FF X* tiene detrás una trama apasionante, así que es difícil que te aburras.
¿Tan corto es el *MGS2*? ¿Merece la pena de todos modos?
Haríamos comparaciones sobre otras cosas cortas que valen la pena, pero no queremos que nos denuncien por pervertidos. Sí, *MGS2* es un juego que no deberías perderte.
Una última petición... ¡¡convenced a mi padre de que me compre el



MARTA NEBREDA

***MGS2*!! Él está con el *GT3* enganchado y no lo saco del salón ni a tiros...**
Señor padre de Alberto Luna, por favor cómprele el *MGS2* a su hijo, que es un juego muy educativo con el que puede aprender a... eeehm... ¿romper cuellos? ¿Fumar tabaco para descubrir infrarrojos? ¿Andar desnudo con la mano en la entrepierna?

¡MÁS RECOPILATORIOS, POR FAVOR!

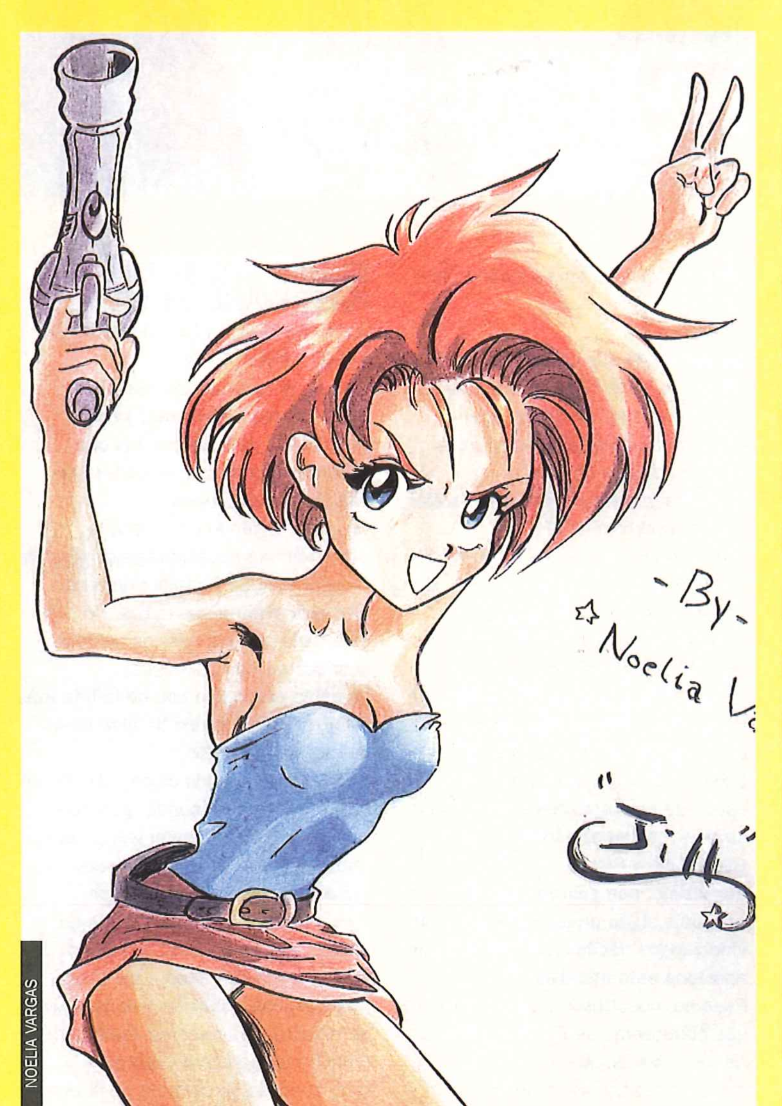
ÁNGEL (REUS, TARRAGONA)

Después de estar leyendo durante años muchas, pero que muchas revistas de todo tipo y manera, por fin encuentro una de videojuegos que se toma en serio eso de hacer con gusto una revista.
Bueno, haríamos con más gusto los trabajos de casting para los desplegables de *Playboy*, pero este trabajo no está del todo mal.
¿Sabéis si Konami (todos hacemos la reverencia oportuna) sacará algún recopilatorio de juegos retro para PS One como por ejemplo los *Metal Gear, Track and Field*...?
Es conocida la política de Konami de 'reaprovechar' su propio material, pero publicar juegos de MSX (por mucho que los añores, amigo Ángel) es algo muy distinto... para hacer algo así deberían tener más morro que Mick Jagger con una infección bucal.
Aparte de los *FF*, ¿qué otros RPGs me recomendáis para la PS One, aunque sean antiguos o estén en inglés?
Pues abundan más que las sonrisas forzadas en las azafatas de los sorteos de la ONCE, pero no todos están a la altura de clásicos como *Alundra*, *Breath of Fire III* y *IV*, *Grandia*, *Legend of Dragoon* y *Vagrant Story* (y no podemos evitar mencionar esa obra maestra nunca publicada en Europa, *Chrono Cross*).
¿Juegos de estrategia aparte de los *Command and Conquer*?
La PS One se ha prodigado menos en los juegos de estrategia que Jesulín de Ubrique en las tertulias políticas, pero es que además los que son de este género están más orientados hacia la simulación, al estilo de *Theme Park* o *Civilization*... y nos imaginamos que a ti te va algo más bélico, por lo que te recomendamos *Front Mission*, que además tiene toques de RPG.
Aunque tengo en mente comprarme una PS2, ¿creéis que la PS One está muerta por culpa de... a) el pirateo, b) las últimas novedades hechas con el c*o, c) Bill Gates o d) los de Gran Hermano?**
Creemos que es porque e) ya tiene siete añitos encima, f) han salido unas cuantas consolas que cuadruplican su capacidad y g) si las consolas no se quedaran por el camino aún estaríamos jugando a la Atari 2600. Claro que tampoco descartamos que Pepe Navarro tenga algo que ver en el asunto...
A Holybear ya le enviaré un paquete de galletas y cuatro cajas de cerveza. No os doy ningún beso, pero si encuentro a una *titi* os la envío por certificado y contrareembolso.
¡Vaya! ¿Cómo sabías lo que Holybear se toma para desayunar cada mañana?

UN AFICIONADO A LOS JUEGOS DE ROCKSTAR

ISRAEL CUBERO (MADRID)

Un abrazo a todos los de *Planet*, ojalá me publiquéis.
Como quieras, pero no sabemos si cabrás por los rodillos de la imprenta de la revista...
***Grand Theft Auto 4* será similar al anterior o tendrá muchas más diferencias como armas, coches nuevos, agentes especiales SWAT y todo ese rollo?**
Si tuviéramos que tirarnos a una piscina llena de la información que tenemos de *GTA 4*, nos clavaríamos de cabeza contra el suelo... lo único que se sabe de este esperado juego de Rockstar Studios es que, al



NOELIA VARGAS

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

¡Atención *Tekkenmaníacos*! Si te gustan los *Tekken*, eres un buen jugador y tienes entre 15 y 18 años, me gustaría fundar un club llamado *Tekkenmanía*. Nos intercambiaremos combos *tag*, aéreos, estrategias, lo que sea... ya sabes ¡escríbeme!
José Luis San Pedro García
c/Blasco Ibáñez 9, 6º
46930 Quart de Poblet (Valencia)
Si vives por la zona de Valencia podríamos quedar para que juegues contra mí y contra el campeón de España e incluso del de Holanda (los conozco).

Me llamo Julio, soy del Sur, de Jerez de la Frontera. Me gustaría hablar con tíos y tías a los que les gusten los *Final Fantasy* y en general todo los juegos de PS One y PS2. Mi *e-mail* es:
pozino79@hotmail.com

Soy Javirus, de Parida-Mans, me gustaría cartearme con gente rolera cuyo juego preferido sea *Suikoden 2*. Tengo todos los personajes y un montón de trucos. Mi correo electrónico es:
abedules@wanadoo.es
Y mi dirección:
c/Abedul nº 22
Campanillas (Málaga)

Hola, soy ZBX_Zell. A todos los lectores que se quieran echar un pique conmigo al *Age of Empires*: me podéis agregar al Messenger...
zbx_zell@hotmail.com

AL HABLA

parecer, en él las ciudades serán más 'funcionales'. Es decir, habrá más gente distinta por la calle y con mayores posibilidades de interacción y, además, podremos entrar en más tiendas y edificios que antes.

¿*State of Emergency* es similar a *GTA 3*?

Bueno sí, viene en un DVD redondito, hay que ponerlo en la PS2, es plateado por un lado... ah, y bueno, es cierto, en ambos muere más gente que en el hundimiento del Titanic. Pero de todas formas, pese a cierto atractivo, *State of Emergency* no tiene la sensación de libertad ni la solidez jugable de *GTA 3*.

He oído hablar de *State of Emergency 2*. ¿Cuándo saldrá?

¿No será que has oído a alguien decir: "Me he pasado 2 veces el *State of Emergency*, 2" y te has confundido? Porque Rockstar no ha anunciado nada de nada de una segunda parte de este beat'em-up...

***Tomb Raider Next Generation*, ¿para cuándo?**

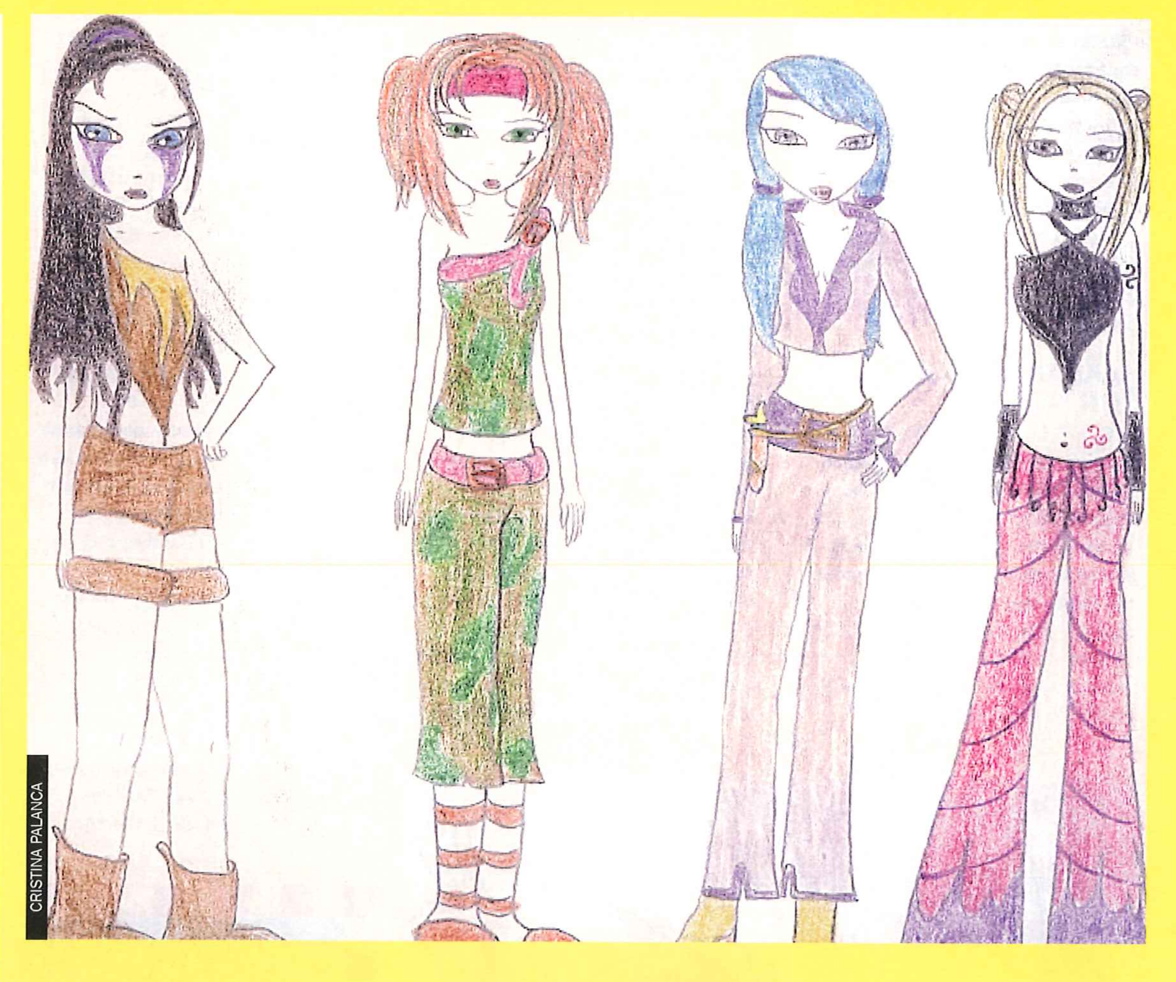
Si quieres una nueva ración de te... estoooo.... templanza de Lady Lara Croft, tendrás que esperar al próximo 15 de noviembre para que aparezca su próximo juego, ahora llamado *Tomb Raider: the Angel of Darkness*.

El protagonista de *Evil Twin* tiene un cierto parecido a Chuckie, el malo de *El muñeco diabólico*. ¿Tiene algo que ver?

Aparte de que los dos usan talla Fary y que comparten peluquero con el pianista de *Cine de barrio*, no, no hay ninguna relación entre ellos.

¡Sortead móviles continuamente, a ver si me toca algo!

Bueno, ya ves que este mes tiramos más alto y sorteamos una moto. De hecho nosotros propusimos sortear una noche de pasión con Tronji, pero casi nos hace tragar su patinete, así que...



CRISTINA PALANCA

UNOS FUTUROS PROGRAMADORES

CRISTIAN GARCÍA Y AMIGO (E-MAIL)

Somos un par de amiguetes que os siguen desde el número 4 de vuestra genial revista, la mejor de todas y bla bla bla...

¿Bla.. qué? ¿Blasón? ¿Blandir? ¿Blasencia? ¿Es un animal acuático? ¿Como no nos deis más pistas...

¿Saldrá el *Legend of Dragoon 2* para PlayStation? ¿Para cuándo sería?

De momento sólo hay rumores que dicen que el juego estaría en los planes de Sony para este año en PS2 (hay quien se atreve a darle una fecha: junio de 2002), pero de momento estas habladurías tienen menos sustancia que una hamburguesa de pelusa ombliguera.

¿Cuándo saldrá el *kit* de programación Linux aquí en España? ¿Cuál será su precio?

Pues según Sony Europa, aparecerá en el Viejo Continente a mediados de mayo y costará unos 249 euros (unas 42.000 de las viejas y entrañables pesetas), aunque os avisamos que con él podréis usar menos los juegos que Constantino Romero el gel fijador de pelo.

¿Para cuándo sale la segunda parte de *Misión Imposible*?

Infogrames compró los derechos para adaptar la segunda película de la serie, en principio para PS2 y X-Box, pero aún no sabemos cómo serán los juegos ni lo más importante: ¿volveremos a ver chicas vestidas de fallera en plena Semana Santa andaluza, como en el film de John Woo? ¿O nos sorprenderán con nuevas mezclas como poner a un torero tocando la gaita gallega?

¿Y *Driver 3*?

Quizá cuando sus creadores, los chicos de Reflections, acaben su actual proyecto, *Stuntman*, que parece más apetecible que Estella Warren cubierta de nata.

¿Habrá algún día un *Theme Hospital 2* y un *Constructor 2*?

Teniendo en cuenta que estos juegos tuvieron menos éxito que un libro de consejos para mantenerse joven firmado por Marujita Díaz, es bastante poco probable.

¿Podremos ver algún *Sonic* en PS2?

Hombre, si compráis películas en DVD podréis ver a *Sonicolas* Cage o a *Harrisonic* Ford, pero aparte de eso... de momento Sega ha hecho a su puercoespín azul exclusivo para GameCube y GBA.

Por último, nos gustaría saber si conocéis algún programa para crear videojuegos 'fácilmente'. Es que nos apasiona este mundillo.

Pues no, nosotros lo más cercano que conocemos es *El libro universal de los cubatas*, que enseña cómo coger cogorzas monumentales 'fácilmente'.

DUDAS SOBRE EL HARDWARE DE PS2

ANTONIO DOMÍNGUEZ (PUERTO DE SANTA MARÍA, CÁDIZ)

Tras unas ocho cartas sin que ninguna salga publicada, ya me pregunto si os inventáis las que publicáis o si es que el cartero las usa para la chimenea.

No, pero teniendo en cuenta la extraordinaria necesidad fisiológica de nuestro director Snatcher de tener algo ardiendo en sus labios, no nos extrañaría que tus misivas hubieran acabado en sus pulmones.

Yo había entendido que no habría más *MGS*, pero por lo que he oído no es así. ¿Habrá *MGS3*?

Si *MGS2* ha vendido cinco millones de copias en todo el mundo, ¿tú crees que los jefes de Konami van a decir: "No, no, basta ya que ya hemos ganado suficiente dinero"? Por supuesto que están trabajando en *MGS3*, que en principio aparecerá de aquí a uno o dos años, y en el que Hideo Kojima sólo intervendría a nivel de historia. Los rumores dicen que Raiden no aparecerá y que el protagonismo se centrará de nuevo en Snake, pero no podemos

asegurarte nada...
¿Es cierto que el equipo que desarrolló *Vagrant Story* fue despedido por Square por no vender suficiente?
Teniendo en cuenta que su máximo responsable, Yasumi Matsuno, está actualmente trabajando junto a Hiroyuki Itou como codirector de *FF XII*, nos olemos que tu informador es menos fiable que un casco de moto de punto de cruz.
En las instrucciones de la memory card de PS2 pone que tiene una capacidad de sobreescritura limitada y que algún día no podré sobreescribir más. ¿Puede esto solucionarse formateándola como la primera vez que se usa? ¿Cuánto se puede guardar sin que pase esto?
Veamos, amigo Antonio, no te alarmes. Lo que las instrucciones quieren decir es que, si llenas la tarjeta de memoria y te dedicas a sobreescribir una y otra vez, ésta puede fallarte. Así que, para no llegar a tal caso (como prevención, vamos) es mejor ir formatendo la tarjeta de vez en cuando... pero de todas maneras, a no ser que te guste más grabar que a los concursantes de *Operación Triunfo*, aún tardarás mucho en llenar la tarjeta, así que tranquilo.
Dice en el manual de la PS2 que pueden cambiarse sus especificaciones técnicas sin previo aviso... ¿significa esto que algún día las PS2 a la venta serán mucho más rápidas que la mía? ¿Podrían llegar algunos juegos a ralentizarse o a funcionar más lentos en mi consola?
Tranquilo, que si algunos juegos se ralentizan en tu PS2 no es por culpa de la consola, sino porque sus programadores trabajan menos que un sastre en una película X. Sony puede cambiar detalles de configuración, como ha ocurrido por ejemplo entre PSX y PS One, pero tu bestia negra seguirá funcionará igual de bien que las demás, tranquilo.

UNO DE LOS PARIDA-MANS CONTRAATACA

JAVIRUS (MÁLAGA)

Me habían dicho que el peor *FF* es *FF VIII*, y tienen razón, puesto que no tiene nada que ver con *FF VI*, *FF VII* y *FF IX* (ni en las batallas) y, es verdad, no tiene ningún argumento siquiera...
Bueno, *FF VIII* es uno de esos raros experimentos que Square se permite hacer para no seguir produciendo RPGs como una fábrica de churros, así que es normal que no sea del gusto de todos. Comprendemos tu razonamiento, pero Angelina Jolie tampoco tiene que ver con los *FF* que mencionas y a nosotros nos encanta.
Puntuadme del 1 al 5 todos los *FF* para PSX.
Toma nota: *FFIV* se llevaría un 3,5; *FF V*, un 4; *FF VI*, un 4,5; y *FF VII*, *FF VIII* y *FF IX*, un rotundo y bonito 5.
En estos tiempos de euros, ¿podéis decirme qué consola me saldrá más a cuenta, GBA, X-Box o PS2?
Podríamos, pero si le echas un ojo a la portada y te fijas en el título de esta revista ya te imaginarás que sólo te vamos a recomendar una de esas tres consolas, ¿verdad?
¿Está previsto que salga algún título de *Medievil* para alguna consola?
Pues no, de momento Sir Fortesque podrá descansar durante un tiempecito (si algún perro desalmado no se lo lleva a rastras para enterrarlo bajo un árbol), porque no hay ningún proyecto de volver a hacerle protagonista de un nuevo videojuego.
Soy el mayor rolero de mi pueblo y tengo sólo la Play, ¿qué juegos de rol han salido en España que merezcan realmente la pena y no sean *FF VI*, *FF VII*, *FF VIII*, *FF IX*, *Suikoden I* y *II* y *The Legend of Dragoon*?
Vamos a ejercer nuestro derecho a la vagancia, así que si no te importa te remitimos a la respuesta que le hemos dado unas cuantas cartas antes a nuestro lector Ángel... y bueno, si te importa también, para qué nos vamos a engañar.
Bueno, puesto que no paso un mes sin vuestra revista, un beso a las productoras y una estrechada de manos a los machotes. Os seguiré informando de las andanzas de Parida-Mans, el grupo infernal...
Vale, pero productoras, productoras... como no hables de las chicas del Bar Budo que nos 'producen' los cubatas, no sabemos a quién te refieres...



EL MISTERIO DEL SNAKE PERDIDO

NACHO JIMÉNEZ (E-MAIL)

Por favor, contestadme lo antes posible. ¿Por qué cuando empiezo a jugar a *MGS2* empiezo en el Capítulo 2 y, sin embargo, en vuestra guía aparece un misterioso Capítulo 1?
No te preocupes Nacho, que no has comprado el único ejemplar del mundo de *MGS2* en el que no aparece Snake: lo que tú nos cuentas ya le ha ocurrido a unos cuantos lectores. Y es que, cuando al principio del juego puedes elegir la dificultad y se os pregunta vuestra experiencia con el anterior título de Kojima, existe una combinación que te lleva directamente al capítulo protagonizado por Raiden, pasando por alto el de Snake. De todas formas, al terminar el juego podrás jugar al Capítulo 1 sin ningún problema.
Que sigáis así y todo ese rollo, y decidle a Holybear que es mi héroe y que sueño con él constantemente (pero que no se haga ilusiones, que no soy gay).
Bueno, es que la única posibilidad de que Holybear soñara contigo es que fueras un solomillo de cerdo bañado en merengue.

EL CURRETE DE ALBERT WESKER

TIF@ (VILADECANS, BARCELONA)

¡Mamemimomú, *Planet*!
Mooorriquito como mú... que mo sabe mi la ú...
¿Cómo se llama la organización donde trabaja Wesker? Hay quien dice que Bioproject, Bioject o algo así... ¿Y qué es la HTCF?
Estamos entrando en el pantanoso territorio de la rumorología internáutica... aunque en *RE: Code Veronica X* nunca llegamos a saber el nombre de la organización rival de Umbrella para la que trabaja Wesker, se habla de que podría llamarse Bioject. Y en cuanto a HCF (que no HTCF), ésta podría ser la facción militar de Bioject. De todas formas, te repetimos que sólo son habladurías, y que igual que pueden ser ciertas, también pueden tener menos peso que el mostrador del Bar Budo después de ser atacado por Holybear.
¿*MGS2* o *FF X*? Cruel dilema, pardiez...
Sí, y paronce y pardoce... suerte que en esta Redacción podemos llevarnos los juegos gratis a casa y no tenemos que tomar esas trascendentales decisiones (lo sabemos, acabamos de conseguir el odio acérrimo de miles de lectores).
Encuentro por todas partes los DVD's de *FF* y *Tomb Raider*... ¿es que no han salido en VHS?
Pues quizá por aquello de ser dos adaptaciones de sendos videojuegos, su formato primigenio ha sido el de DVD, mientras que su versión en VHS se ha hecho esperar más que la aparición de algún signo de vida inteligente en la casa de *Gran Hermano*. Que nosotros sepamos, *Lara Croft: Tomb Raider* se editó recientemente en video, y lo mismo ha pasado con *FF: La fuerza interior*.
¿Me podéis decir algo del videojuego para PS One que está basado en el fantástico *anime Silent Möbius* (aparte de que es más probable que David Bisbal deje de deformarse cuando canta que traigan el juego a España)?
¿Y aparte de que es para PS One y que está basado en *Silent Möbius* (por cierto, no es por corregir, pero es un manga de Kia Asamiya además de un *anime*, pero bueno...)? Bueno, te podemos decir que no hay uno, sino dos títulos de la gris de Sony basados en esa obra: *Silent Möbius: Case Titanic*, una especie de aventura conversacional de Gainax publicada en 1998 (en la que el Titanic aparece flotando sobre Tokyo), y *Silent Möbius: Genei no Datenshi*, un RPG publicado en el mismo año que el anterior juego por Bandai, con un look muy *anime*.
Ahora sí, besos a todos. Volveré a escribir cuando se me ocurra algo (lo estáis deseando, je je...).
¿Qué estamos deseando? ¿Que nos escribas o que se te ocurra algo?



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY (PS2)

Como algunos de nuestros lectores nos han indicado, nuestra guía de *Metal Gear Solid 2* tenía un pequeño fallo: al estar realizada en base a la versión NTSC del juego, las dog tags adicionales que se añadieron en la versión PAL (en concreto, 33 más, todas ellas de la fase Tanker... la protagonizada por Snake, vamos) no estaban incluidas. Como fe de errores, intentando corregir nuestro fallo, aquí os incluimos una lista de las chapas identificativas que nos saltamos, algunas de ellas muuuuuy difíciles de conseguir. Y disculpad tamaño despiste...

VERY EASY

Dave Cox

Hold nº1 (Baja la primera escalerilla, y descuélgate por la barandilla. Pasa a pulso al otro lado, donde se encuentra el soldado con la dog tag. Deberías tener un mínimo de nivel 2 de grip)

Cory A. Noll

Hold nº1 (El guardia a la izquierda del proyector)

Andreas Ebeler

Hold nº3 (Cruzando a pulso la barandilla, antes de la puerta)

Gary J. Davidson

Hold nº3 (El guardia dormido a la derecha del Metal Gear Ray)

EASY

Rodrigo Spinetti

Hold nº1 (Pasando a pulso por barandilla en la que empiezas, al otro lado. Es muy difícil en nivel 1 de grip)

Frank Gther

Hold nº1 (Soldado en calzoncillos, difícil de conseguir si no duermes a toooodos los demás)

James N. Janovsky

Hold nº3 (Cruzando la barandilla, antes de la puerta)

Abigail G. Sanchez



Hold nº3 (Guardia dormido a la derecha del Ray)

Rafael Estaregue

Hold nº3 (El cuarto soldado por la izquierda en la línea del frente)

NORMAL

Pawel Majewski

Hold nº1 (Pasando a pulso por barandilla en la que empiezas, al otro lado. Es muy difícil en el nivel 1 de grip)

Mark W. Bruce

Hold nº1 (El guardia a la izquierda del proyector)

Youseff Fassi-Fihri

Hold nº1 (El soldado que esta junto al pilar de más abajo, a la izquierda)

Christian Nordstr

Hold nº2 (El soldado cercano al pilar de más arriba, a la izquierda)

Hiro Miyajima

Hold nº2 (El soldado al lado del proyector, cuidado o se verá tu sombra)

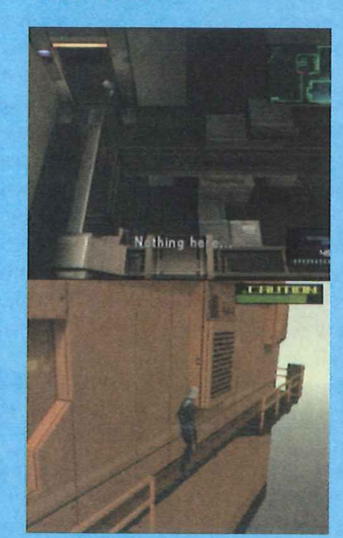
Nathaniel Lord

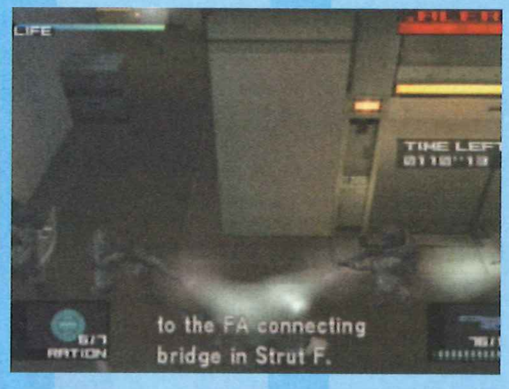
Hold nº3 (Cruzando la barandilla superior, tras la puerta)

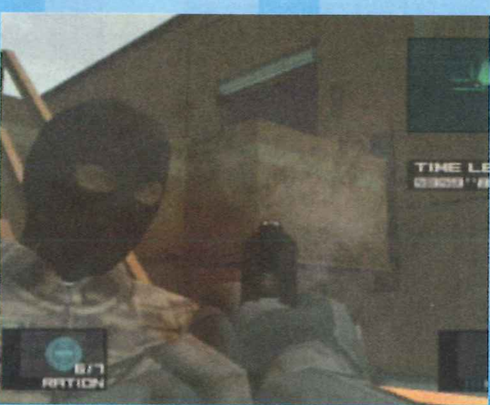
Carlos Kiho

Hold nº3 (Guardia dormido cerca del Metal Gear Ray)

Tim U. Chan







Hold nº3 (En el lado izquierdo de la bodega, el guardia que mira hacia fuera)

HARD

Bryan D. Scheobe

Hold nº1 (Pasando a pulso por barandilla en la que empiezas, al otro lado. Es muy difícil en nivel 1 de grip)

Yukho Wong

Hold nº1 (Guardia a la izquierda del proyector)

Lars Crama

Hold nº1 (El guardia que está junto al pilar más bajo y a la izquierda)

Jonathan Murphy

Hold nº2 (El soldado que patrulla el lado izquierdo)

Gary K. Yong

Hold nº2 (Pasando la barandilla a pulso, pasada la puerta. Es muy difícil en el nivel 1 de grip)

Yuki Miyata

Hold nº3 (Pasando la barandilla a pulso, pasada la puerta. Es muy difícil en el nivel 1 de Grip)

Evan A. Ball

Hold nº3 (Guardia dormido a la derecha del Metal Gear Ray)

Jason B. Wray

Hold nº3 (En el lado izquierdo, el soldado que mira hacia fuera)

Andrew J. Baker

Hold nº3 (El guardia que patrulla por la bodega)



EXTREME

Ho Yeung Tsang
Hold nº1 (Pasando a pulso por barandilla en la que empiezas, al otro lado. Es muy difícil en nivel 1 de grip)

Ulf T. Lundh
Hold nº1 (Soldado que patrulla el lado izquierdo)

Christopher J. Uzdanovich
Hold nº2 (Pasando la barandilla a pulso, pasada la puerta. Es muy difícil en el nivel 1 de grip)

Alex C. Wilson
Hold nº2 (Soldado que patrulla el lado izquierdo)

Michael A. Hare
Hold nº3 (Pasando a pulso por la barandilla: cuidado, el soldado está patrullando)

Andrew N. Barlett
Hold nº3 (Soldado que patrulla por la barandilla superior, a la derecha)

Iiro Karvinen
Hold nº3 (El soldado que mira hacia fuera, lado izquierdo)

Marcin A. Cieslinksi
Hold nº3 (Guardia cerca del pilar, a la izquierda)

METAL SLUG X

Acceso directo a las misiones
Basta con terminar el juego una vez en el modo arcade para que se nos permita escoger en que nivel queremos empezar, tanto en el modo arcade como en el modo Another Mission.

Modo Conversación
Selecciona el modo Combat School, y mientras se carga, aprieta ■ repetidamente hasta que aparezca el menú. Si lo has hecho correctamente, la instructora te preguntará si quieres hablar con ella.

Puntos extra en la segunda misión
Al final de una cueva encontrarás el cadáver de una exploradora. Apuñálala hasta que suelte un rubí que te hará sumar alrededor de 10.000 puntos. Luego, sal pitando, porque aparecerá un cartucho de





dinamita a punto de explotar.

Conseguir la Gran Escopeta
Ésta es sin duda el arma más destructiva del juego. Para conseguirla, debes jugar a la tercera misión. Dirígete al vagón cubierto con una lona blanca: si liberas al prisionero de este vagón, te dará la gran escopeta. La voz sólo dirá "Shotgun". La manera de saber que el arma es la principal, es mirando la letra. Las mayúsculas indican que son las versiones 'mayores', y las minúsculas las 'menores' de cada arma.

El soldado que toma el sol
En la misión 3, la que transcurre a bordo de un tren, verás un soldado tomando el sol sentado en una silla. Como no son lugares para el asueto, no quedará más remedio que apuñalarlo a lo cafre. Cuando esté muerto, puedes seguir apuñalándole repetidamente. No es por gusto, es que al final acabará apareciendo un ítem para aumentar tu puntuación.

Arma Láser
Al principio de la cuarta misión, gírate y dispara al coche que tienes detrás. Al explotar, dejará caer el destructivo cañón láser.

Super Granadas
En la quinta misión, serás atacado por tres vagones de metro con muy malas intenciones. Es importante que consigas destruir (a base de bombas y arma de fuego por igual) el tercero de ellos, porque contiene una útil ración de Supergranadas.

FINAL FANTASY X (PS2)

Existe un sencillo truco para conseguir poner al máximo el turbo de los personajes sin riesgo para su salud. Consiste en acercarse a uno de los múltiples paneles de ayuda que se encuentran en las tiendas y las posadas a lo largo del juego, y seleccionar a un adversario para luchar. En el combate, deja que los turbos se carguen, y no te preocupes por tus HP y MP, porque se rellenarán al acabar el combate.





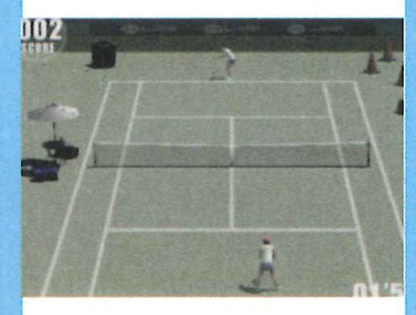
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT (PS2)

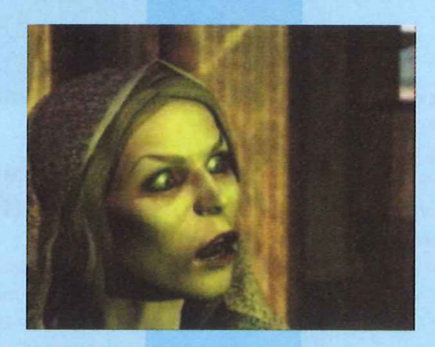
Jugar como Red Ace
Acaba el modo Arcade con la dificultad Hard, con un jugador del sexo masculino y sin perder ni un solo partido. Una vez hayas terminado, ve al modo Exhibición y mueve el cursor a la derecha de Patrick Rafter, pasa seleccionar a Red Ace.

Desbloquear a Hitomi Yoshimo
El proceso para desbloquear a Hitomi Yoshimo es similar. Consiste en acabar el modo Arcade en la dificultad Hard sin perder un solo partido, pero con una jugadora del sexo femenino. Hitomi estará en el mismo lugar en el modo Exhibición, a la derecha de Rafter.

Modo de dificultad Ultimate
Completa el modo Time Attack en el nivel de dificultad Hard y desbloquearás este nuevo nivel.

***Smash* efectivo**
Cualquiera que sepa un poco de tenis sabe cuál es el truco para hacer un smash imparable. Esperar a que el jugador corra a ocupar el otro lado de la pista y enviar la pelota al lugar donde estaba, para pillar a tu rival a contrapié. En Smash Court pasa exactamente lo mismo, con la diferencia de que es casi imposible fallar.





SILENT HILL (PS ONE)

El puzzle del piano vuelve a la carga. Se trata sin duda de uno de los enigmas más difíciles de la historia de los videojuegos (hicieron falta tres redactores de *PlanetStation* concentrados durante dos días en el juego para resolverlo), así que no es extraño que nuestro lector José Manuel Martín **nos escriba un e-mail (o más bien un SOS-mail) para saber cómo se resuelve.**

Como bien debes saber, el cuadro que se encuentra en la misma habitación que el piano (el que habla del vuelo de pájaros), da pistas sobre dicho puzzle; pero no nos engañemos, son unas pistas bastante malas, así que mejor apúntate la solución.

Primero debes apretar la segunda tecla blanca (empezando por la izquierda), en segundo lugar, la sexta tecla blanca. En tercer lugar la quinta tecla negra (quinta empezando por la izquierda, primera empezando por la derecha). En cuarto lugar, la quinta tecla blanca. Por último, aprieta la primera tecla negra. Y todo esto sin equivocarte, o tendrás que volver a empezar. Bufff, ¡es que es complicado hasta sabiéndolo!.



MR MOSKEETO (PS2)

Resetear durante el juego

Mantener apretadas las teclas L1+L2+R1+R2. Manteniéndolas apretadas, oprime Start y Select.

Madre Mosquito

Mantener apretado L1 y oprimir ↑,→,←,↓,■,■ y R1,R1,R1 en la pantalla de selección de personajes. Un grito confirmará el código.

Padre Mosquito

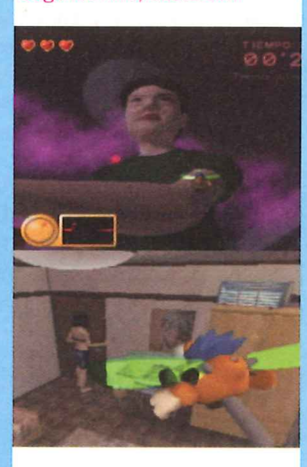
Primero, es necesario introducir el código anterior, para desbloquear a Madre Mosquito. Después, mantén apretado ↑,→, ←, ↓, ■, SSS, R2, R2, R2 en la pantalla de selección de personajes. Un grito confirmará el código.

Desbloquear el traje especial del mosquito

Consigue los colores especiales del mosquito en cada fase para desbloquear el traje especial.

Modo Segundo Año

Para desbloquear el modo Segundo Año, basta con



rellenar los dieciseis depósitos extra que contiene el juego

Ciclista Temerario

Mr Moskeeto contiene uno de los minijuegos más alocados y surrealistas jamás vistos en un videojuego. Para





desbloquearlo, gira 30 veces la palanca derecha del controlador (cada 10 giros sonará un pitido) en la pantalla del menú principal. La pantalla cambiará, y estarás en el modo Ciclista Temerario, que consiste en dos ciclistas que intentan arrojarse de un pilar que tiene centenares de metros de alto. Impagable.

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER (PS2)

Código maestro

Introduce **PNYRCADE** en la sección de códigos en el apartado de opciones del menú principal.

Invencibilidad

Introduce **QUENTIN** como código.

Conseguir el Z-95 del cazarecompensas Mara Jade como nave

Introduce **HEADHUNT** como código.

Desconectar los indicadores

Introduce **NOHUD** como código.

Cambiar los ángulos de cámara.

Introduce **DIRECTOR** como código. Aprieta Select para circular entre los distintos ángulos y R1 para hacer un *zoom*.

Invertir controles

Introduce **JARJAR** como código. El mensaje "Jar Jar Mode" aparecerá para confirmar que el código se ha introducido de forma correcta.

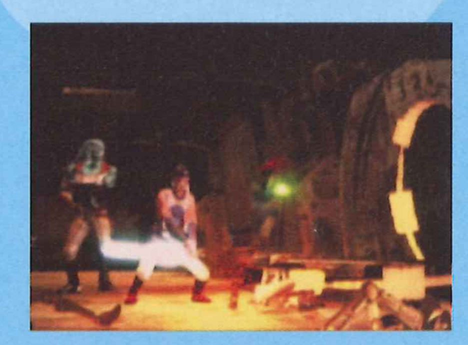


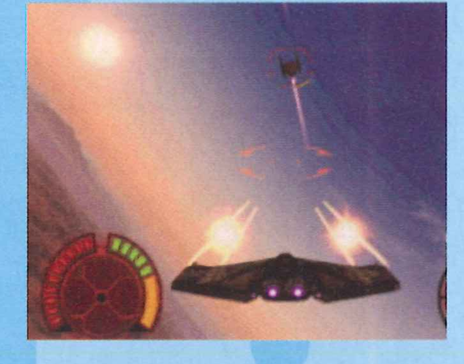


Mensaje del programador
Introduce **MAGGIE** como código.
Evolución del 'Caída libre' de Jinkins
Consigue el objetivo de bonus en la primera misión del Tercer Acto.
Evolución del 'Havoc' de Nym
Consigue el objetivo bonus en la tercera misión del Tercer Acto.
Evolución del Jedi Starfighter de Adi y Sira
Consigue el objetivo de bonus en la cuarta misión del Segundo Acto.
Evolución de la nave 'Zoomer' de Reti
Consigue el objetivo de bonus en la tercera misión del Segundo Acto.
Desbloquear el cañonero republicano
Consigue el objetivo bonus en la quinta misión del Tercer Acto.
Desbloquear el Caza Sabaoth
Conseguir el objetivo bonus en la quinta misión del Segundo Acto.
Desbloquear el caza Tie Fighter (Caza Imperial)
Consigue el objetivo de bonus en la cuarta misión del Primer Acto.



Desbloquear el X-Wing (Caza Rebelde)
Consigue el objetivo de bonus en la tercera misión del Primer Acto.
Desbloquear la nave Slave 1
Conseguir todos los objetivos de bonus de todas las misiones.
El muñeco de nieve
Esto es más una curiosidad que un truco propiamente dicho. En la sexta misión, Mt. Merkan, hay dos plataformas de aterrizaje. Dirígete a la que está a un lado de la montaña, y pilota entre la plataforma y el pico propiamente dicho, volando hacia la





derecha de la plataforma. Inmediatamente a la derecha encontrarás una gran tubería. Si estas bien alineado, verás un androide en el suelo, al lado del monte. Haz un *zoom* o sobrevuélalo para ver cómo construye un muñeco de nieve.
Los huevos de monte Merkan
De nuevo se trata más bien de un guiño que de algo realmente útil de cara al juego. Después de que hayas destruido un 75% de los edificios, y cuando empieza a salir fuego de las tuberías, dirígete al costado de las montañas que tiene dos tuberías, una sobre otra. La tubería superior no tiene llamas. Si miras dentro de ella, verás que contiene tres huevos.

CÓDIGOS
ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS —COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS— HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS DE LOS CÓDIGOS NO FUNCIONEN.

METAL SLUG X (PSONE)
Bombas infinitas
800398BE 2400 2
Bombas extras
800398B4 0001 3
Munición infinita
8002DCE6 2400 4
Munición extra
8002DCD8 0001 5
Tiempo infinito
8002962A 2400 6
Tiempo extra
800295F8 0002 7
Vidas infinitas
800475AE 2400 8
Vidas extra
800475A8 0001 9
Invencible
8003273E 2400
80032764 00C8
80032766 2405 10
Fuego rápido (arma de fuego)
D00D4948 8000
800D4948 0000
Puntuación máxima J1
800EE318 E0FF
800EE31A 05F5
Acceso "Another Mission"
300D4213 00FF

MISTER MOSQUITO
Debe estar activado
FA7A006E 32C13F19
Todos los colores
1A112624 0000FFFF
Tanques extra al máximo
1A492626 0000000F
Ex. B, al máximo
1A8D2626 00000050
Energía infinita
1A352542 00000028
Energía al máximo
1A392543 00000014
Acelerar velocidad de succión
2AAF1B68 42C80000

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT
Debe estar activado
FA7A006E 32AA6349 1
Manual de todos los jugadores
0B8B2418 000000FF 2
Todas las fotos de los jugadores
0B8A2418 000000FF 3
Todas las cámaras
0B892418 000000FF 4
Todas las canciones
0B882418 000000FF
Todo el equipo de los jugadores
0B8F2418 000000FF 6
Fotos de todos los estadios, efectos visuales y de sonido
0B8E2418 000000FF

RÁNKINGS

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PS ONE
1 FINAL FANTASY VI
2 FINAL FANTASY IX (PLATINUM)
3 METAL GEAR SOLID BAND
4 PRO EVOLUTION SOCCER
5 FINAL FANTASY VIII (PLAT.)
6 FIFA FOOTBALL 2002
7 MONSTRUOS S.A.: ISLA DE LOS SUSTOS
8 HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
9 TEKKEN 3 (PLATINUM)
10 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)

PS2
1 GRAN TURISMO 3 (PLAT.)
2 METAL GEAR SOLID 2
3 GRAND THEFT AUTO 3
4 TEKKEN TAG TOURNAMENT (PLATINUM)
5 PRO EVOLUTION SOCCER
6 DINASTY WARRIORS 3
7 CRAZY TAXI
8 MOTO GP2
9 STATE OF EMERGENCY
10 ICO

X-BOX
1 HALO
2 DEAD OR ALIVE 3
3 PROJECT GOTHAM RACING
4 WRECKLESS
5 RALLYSPORT CHALLENGE
6 ODDWOLRD MUNCH'S ODDYSEE
7 AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING
8 MAX PAYNE
9 STAR WARS:OBI-WAN
10 WRECKLESS

DREAMCAST
1 NBA 2K2
2 SPIDERMAN
3TONY HAWK'S PRO SKATER II
4 SHENMUE 2
5 PHANTASY STAR ONLINE VER. 2
6 RESIDENT EVIL 3
7 SEGA RALLY 2
8 SONIC ADVENTURE
9 METROPOLIS STREET RACER
10 VIRTUA TENNIS 2

LOS 10 MEJORES PS ONE (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

2 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÒN**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET26**

3 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 10**

4 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET29**

6 RESIDENT EVIL 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **S.HORROR**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 18**

7 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

8 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **S. HORROR**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 18**

9 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 26**

10 CRASH BANDICOOT 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 3**

LOS 10 MEJORES PS2 (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 40**

2 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **29,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 34**

3 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

4 JAK AND DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 37**

5 SILENT HILL 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **62,44 EUR** ANÁLISIS **38**

6 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

7 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

8 R.E. CODE: VERONICA X
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **S. HORROR**
PRECIO **64,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

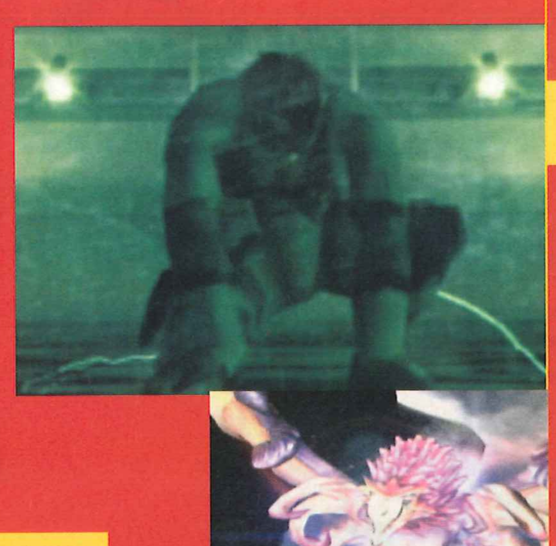
9 MOTO GP 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 39**

10 ICO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 41**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UNA MEMORY CARD!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38
08010 BARCELONA
E-MAIL: planet@ed-aurum.com
FAX Nº 93 310 65 17

Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.





RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 40**

2 FINAL FANTASY X
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **64,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 43**

3 JAK AND DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

4 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

5 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

6 VIRTUA FIGHTER 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM UP**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 42**

7 ICO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 41**

8 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 34**

9 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

10 SILENT HILL 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **62,44 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

LOS MEJORES DEL MES

1 FINAL FANTASY X
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**

2 METAL SLUG X
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SHOOT'EM UP**

3 MR MOSKEETO
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**

4 RED CARD SOCCER
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **DEPORTIVO**

5 KNOCKOUT KINGS 2002
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**

LOS MÁS ESPERADOS

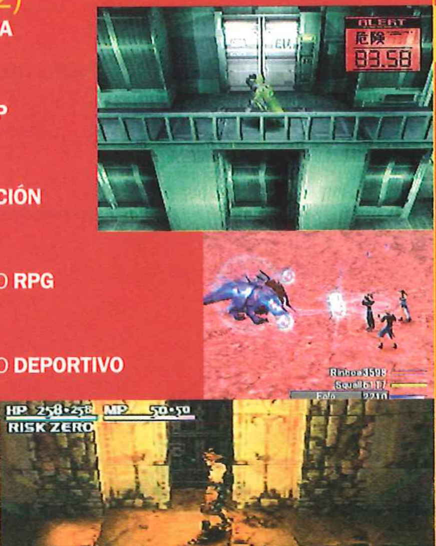
1 TOMB RAIDER: TAOD (PS2)
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**

2 TEKKEN 4 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

3 COLIN MCRAE 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

4 GRANDIA XTREME (PS2)
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR** GÉNERO **RPG**

5 VIRTUA TENNIS 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR** GÉNERO **DEPORTIVO**



RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**



ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!**
Y, **DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!**
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con un mando de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 39.00 Euros / Europa 62.00 Euros / Otros países 175.00 Euros.

Nombre y apellidos
Dirección Código postal Población
Provincia Teléfono Edad

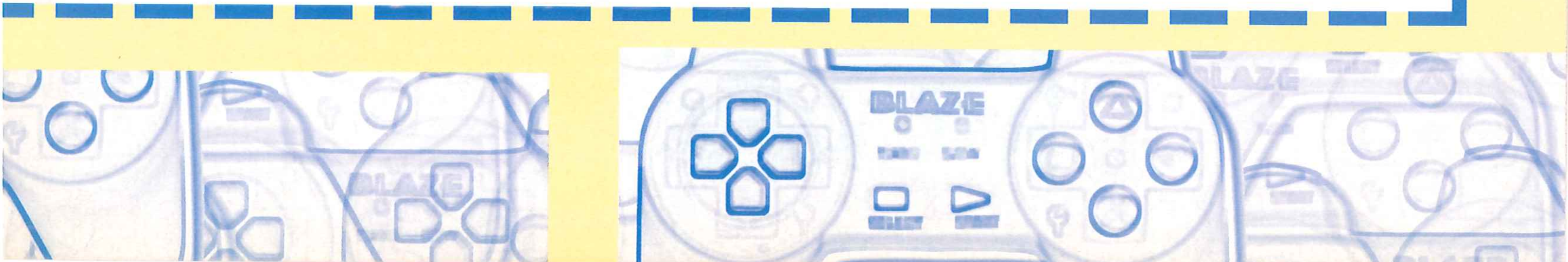
FORMA DE PAGO
☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.
☐ Tarjeta VISA ☐ American Express
Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Nombre del titular
Fecha de caducidad

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)
Nombre del titular
Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

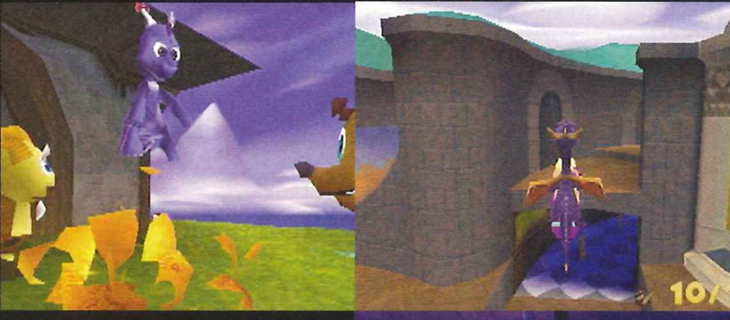
Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com



LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.

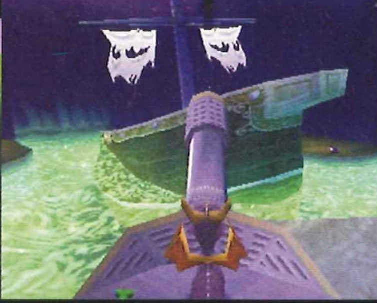












SPYRO THE DRAGON

SUSANITA TIENE UN DRAGÓN

DESARROLLADOR **INSOMNIAC**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
AÑO DE ORIGEN **1998**

EL TÍTULO CONTABA CON UNOS ENTORNOS ENORMES Y COLORISTAS QUE NUESTRO POBRE REPTIL DEBÍA EXPLORAR CON LA ÚNICA AYUDA DE UN HADA CON FORMA DE MARIPOSA SILVESTRE

A mediados de 1998 la PlayStation tenía prácticamente ganada la batalla de las plataformas de nueva generación (nueva por aquel entonces, claro). Lo que le quedaba por hacer a Sony era demostrar el auténtico potencial de su consola gris, creando de paso un personaje simpático que sirviera de sello de identidad para la PSX (algo así como un Mario para Nintendo, vamos). Ambas cosas se cumplieron a la vez gracias a *Spyro the Dragon*, una obra maestra de Insomniac que nos presentaba un personaje altamente carismático en un entorno tridimensional de una solidez sin precedentes.

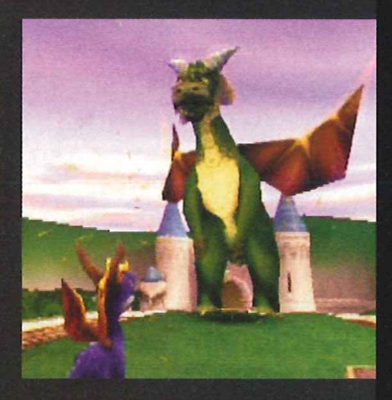
Spyro es, como bien dice el título del juego, un dragón. Pero no nos engañemos, un dragón púrpura del tamaño de un perrito faldero como éste resulta bastante menos terrorífico que nuestro director Snatcher cuando da rienda suelta a sus pasiones nicotínicas. Y el pobre bicho se encontraba de repente con que todos sus mayores habían sido convertidos en estatuas de cristal y, claro, su misión no era otra que rescatarlos a todos. Para ello debía saltar, volar, embestir a sus enemigos o intentar pasarlos un poco a la parrilla con su aliento ígneo (que venía muy bien para la ocasión, pero debía ser todo un problema a la hora de encontrar novia). El título contaba con unos entornos enormes y coloristas que nuestro pobre reptil debía explorar (con la única ayuda de un hada con forma de mariposa silvestre) a la caza y captura de estatuas de cristal y gemas de colores que le permitían desbloquear nuevas zonas.

Este argumento, algo más infantil de lo que se solía ver en los juegos de PSX de la época (normalmente cargados de zombies, concursantes de Gran Hermano y otras criaturas desagradables), lo hacían un divertimento apto para todos los públicos, y con ello un éxito más que seguro. A ello contribuyó la campaña publicitaria que apoyó a *Spyro the Dragon*, de la que destacó el *spot* televisivo que mostraba a una veintena de pasajeros que literalmente comenzaban a echar fuego por la boca. Impagable, vamos.

DRAGONES Y COTORRAS

No sólo el protagonista tenía una personalidad definida en *Spyro the Dragon*. Todos y cada uno de los dragones que liberábamos tenían un diseño diferente, además de una personalidad definida. De hecho, cada uno de los liberados aprovechaba para aconsejarnos sobre la mejor manera de seguir avanzando en el juego y, de paso, soltarnos algún que otro chascarrillo. Y es que una de las grandes diferencias de este juego con otros de su misma época era su desbordante sentido del humor.









COMO LO PROMETIDO ES DEUDA Y EL QUE AVISA NO ES TRAIDOR, ESTE MES INAUGURAMOS LA NUEVA FUERA DE ÓRBITA, UNA NUEVA SECCIÓN EN LA QUE CADA 30 DÍAS HOLYBEAR Y T-VIRUS SE ENFRENTARÁN INTELECTUAL Y ANÍMICAMENTE DANDO SU OPINIÓN SOBRE UN TEMA DE ACTUALIDAD BAJO UN PRISMA... DIGAMOS... DIFERENTE.

FUERA DE ÓRBITA

¿VALE LA PENA QUE NOS LLEGUEN CIERTOS JUEGOS SI SUS CONVERSIONES SON HORRIPILANTES?



A EURO POR HERZIO

¿Qué tienen en común juegos como *Tekken Tag Tournament, Devil May Cry* o *Final Fantasy X*? Pues que además de servir como decorativos posavasos para los usuarios de X-Box y tener un precio sólo apto para gente que viva del aire, cuentan con unas versiones PAL que dan miedo. Y es que cada vez somos más conscientes de que Europa es el intestino grueso del mundo de los videojuegos. Tan grueso como los bordes negros que sufrimos en las conversiones que nos llegan (*Final Fantasy X* es lo más cinematográfico que hemos jugado en PS2... más que nada por las bandas negras tipo cinemascope que enmarcan la pantalla). ¿Y qué decir de la lentitud de, entre otros muchos, títulos como *Devil May Cry*? Pues que hemos de estar agradecidos ya que gracias a ello hemos descubierto el verdadero significado de su título: Dante, el Demonio, y hasta San Caracolo redivivo pueden llorar de desesperación con la parsimonia con la que se mueve todo en un juego 'de acción frenética' (que vendrá de 'freno', suponemos). Teniendo en cuenta el prohibitivo precio de los juegos, lo mínimo que podrían ofrecernos son versiones PAL dignas, con opción a 60 Hz. de serie. ¡A euro el herzio oiga, una auténtica ganga señores editores!



CON CIEN MESSIAHS POR BANDA

No nos engañemos, vivimos en un país en que el pirateo es algo casi tan tradicional y entrañable como ese cuarentón que se emborracha en las bodas y baila solo enmedio de la pista, puro en mano. ¿Cuántas veces no hemos escuchado aquello de: "Eh, acaban de sacar un chip para la consola X baratísimo y con el que puedes jugar hasta con discos de vinilo" "Ah, pues no me la iba a comprar pero ahora me la pillo seguro"? Y es que, quitémonos la venda de los ojos de una vez, las compañías editoras de videojuegos no son grupos de seguidores de los dogmas de la Madre Teresa de Calcuta, y no se dedican a esto por amor a sus semejantes (pese a que algunos fanáticos de esos que llevan tatuado en el pecho "Square es Dios y Sakaguchi su profeta" así lo piensen). Así que no deja de resultar lógico que no se arriesguen a invertir el dinero que requerirían unas conversiones más o menos decentes, si les van a resultar menos rentables que un disco de duetos de Pedro Ruiz por culpa de esa desmedida afición de nuestra sociedad a piratear todo lo pirateable (sean videojuegos, plataformas digitales o polos de marca). ¿O creéis que es casualidad que la industria del disco se esté hundiendo por culpa de los CDs copiados?

FUERA DE JUEGO









GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES N 43

Ana Sánchez Martínez MOSTOLES (MADRID).

CONCURSO ICO (PLANET 41)

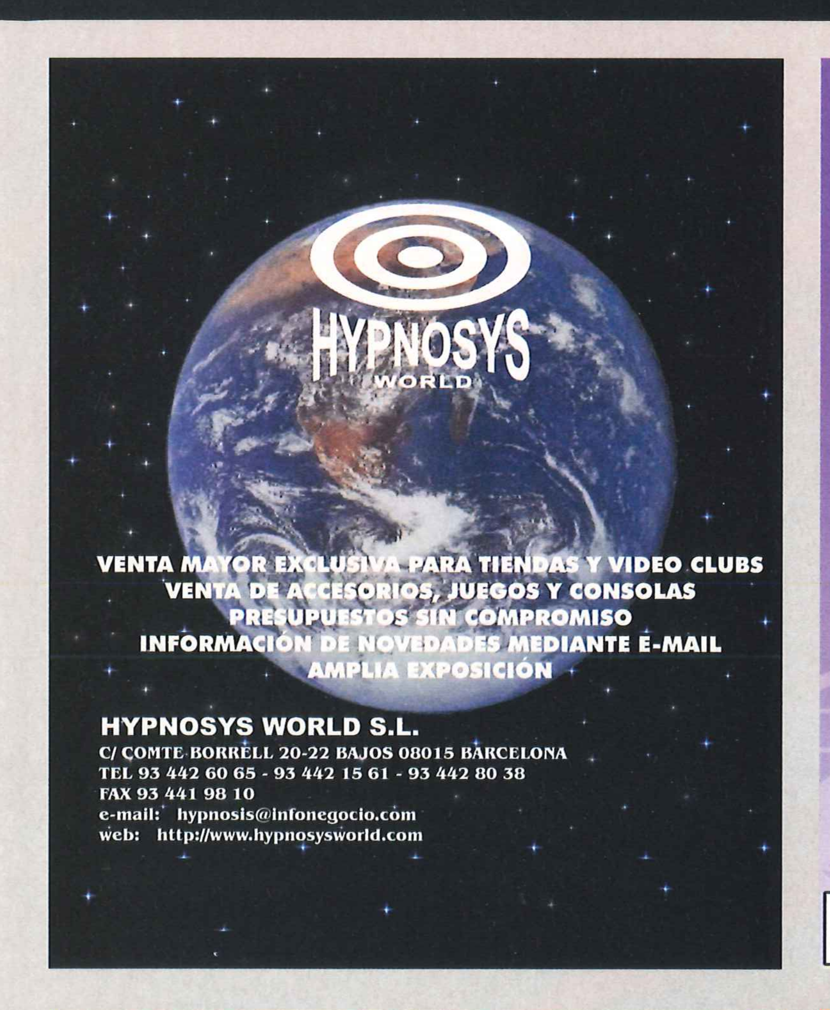
Fco Javier Quesada Martín (CORDOBA), Ismael Galera Bautista HUESCAR (GRANADA), José Manuel Triviño Benítez YUNQUERA (MALAGA), Jesús Mª Murillo Feejo VITORIA, Jaime Escribano Martínez ALICANTE, Alberto Miñambres Santos VALLADOLID, Ignacio Jaime González Villaroel SALAMANCA, Pilar Carazo Montijano GRANADA, Sergio Roche Piñero VILASECA (TARRAGONA), Manuel Herruzo Sánchez ALBACETE.

CONCURSO STATE OF EMERGENCY (PLANET 41)

Jose Antonio Escanez Miguel VALLADOLID, Nestor Ibarrondo GERNIKA, Yerai Feijóo Dacoba OURENSE, Francisco García Martínez YECLA (MURCIA), Ricardo Díaz Magarín ALCORCÓN (MADRID).Alejandra Rodríguez Candas OVIEDO, Rubén Poveda Hita BADALONA (BARCELONA), Mª Rosa Sanchez Fuentes SAN SEBASTIAN DE LOS REYES (MADRID), Jordi Bas Ferrer SANT CUGAT DEL VALLES (BARCELONA), Juan María Domingo Toba MADRID, Alfonso De Leste Blanco MADRID, José Luis Urquiza Físico (BIZKAIA).

Si quieres anunciarte en este espacio,
solicita información en el teléfono
93 268 82 28

TIENDAS





ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.



EL DVD PUEDE SER TU NEGOCIO DE PELÍCULA.
CON NOSOTROS DISPONDRÁS DEL MÁS AMPLIO CATÁLOGO.

Pintor Maella,13 46023-VALENCIA Tlf: 963 31 83 30 Fax: 963 31 83 31
E-mail: multi@infonegocio.com

CONSULTA TODOS LOS JUEGOS DISPONIBLES EN NUESTRA PAGINA WEB...

COMPRAMOS LIQUIDACIONES DE TODO TIPO DE JUEGOS PARA CONSOLAS Y MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS ANTIGUAS.

CHOLLO GAMES
VIDEOJUEGOS®



C/ Arenal 8-1ª Planta-Local 18
28013 - Madrid
Tlf: 915232393 Fax: 915232408

HTTP://WWW.CHOLLOGAMES.ES
HTTP://WWW.CHOLLOGAMES.COM
E-MAIL: GENERAL@CHOLLOGAMES.ES

AHORA ABIERTO SABADOS TARDE

OFERTAS RPG PSX AMERICANO

FINAL FANTASY TACTICS	60	PARASITE EVE	54
CHOCOBO DUNGEON 2	54	WILD ARMS 2	54

BANDAS SONORAS JUEGOS

METAL GEAR SOLID 2	15	BIOHAZARD CODE VERON.	29
SILENT HILL 2	15	SQUARE VOCAL COLLECT.	15
FINAL FANTASY X	56	XENOGEARS (CREID)	15
KING OF FIGHTERS 2001	15	FINAL FANTASY PIANO C.	15
ZELDA MAJORA'S MASK	29	F. FANTASY X FEEL GOOD	15
CASTLEVANIA PSX	15	FINAL FANTASY TACTICS	29
FINAL FANTASY R POTION	15	PARASITE EVE	29

VEN A VISITARNOS A LA FERIA
DEL COMIC DE BARCELONA
DEL 9 AL 12 DE MAYO.

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24-48 HORAS

COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS USADOS.

VEN A CONOCER NUESTRA AMPLIACION. AHORA + JUEGOS + MERCHANDISING + DE TODO...

TODO PARA TODAS TUS CONSOLAS DESDE LA ATARI 2600 HASTA LO ULTIMO PARA X-BOX, GAME CUBE, PLAYSTATION 2 Y GAME BOY ADVANCE LO ENCONTRARAS EN NUESTRA TIENDA.



C/ Brusi, 92 Barcelona 93 209 17 77
C/ Sant Elias, 10 Barcelona 93 531 52 15

DESCUENTO DE 120 EUROS EN ACCESORIOS PRESENTANDO ESTE CUPÓN



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

La esperada adaptación cinematográfica del Hombre Araña está arrasando en Estados Unidos (recaudar 114 millones de dólares en el primer fin de semana no está al alcance de cualquier película) y el juego basado en el film bien podría seguir el mismo camino. *Spider-Man: The Movie* es quizás el videojuego que con más realismo ha conseguido meternos en el traje del trepamuros, y descubriréis todos sus secretos el próximo mes.

Tras dejarnos (literalmente) con la boca abierta gracias a *Final Fantasy X*, el próximo juego de Square que va a llegar a Europa va a ser muy distinto. Aunque *Kingdom Hearts* está dentro del género de los juegos de rol, la asociación de la compañía japonesa y Disney augura un juego totalmente diferente a lo que estamos acostumbrados, empezando porque se trata de un título más próximo a los *action*-RPG. Tendréis nuestras primeras impresiones de la versión japonesa del juego en el próximo número.

Aunque algún que otro retraso nos ha hecho temer lo peor, esta vez va en serio. *Commandos 2* va a estar en las tiendas dentro de muy poco y os aseguramos que la Segunda Guerra Mundial ya no tiene secretos para nosotros gracias a este magnífico juego de Pyro Studios. La prueba, en el número 44 de *PlanetStation*.

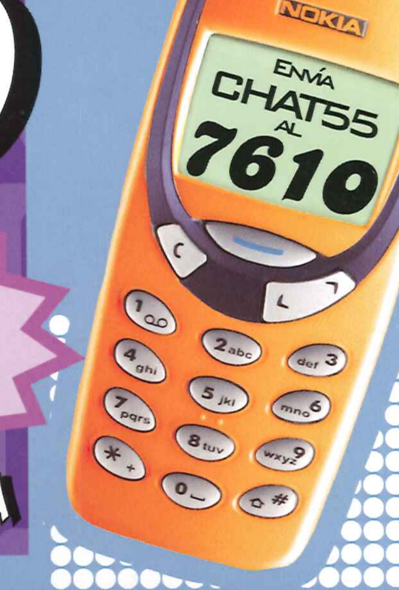
Ya os hemos anunciado más de una vez la inminente llegada de la lucha por el título de mejor simulador de *rallies* y las cosas se van a empezar a poner muy interesantes con la llegada de varios aspirantes al cetro liderados por el *V-Rally 3* de Infogrames. Después de una exitosa primera parte y de una continuación más bien normalita, Eden Studios ha prometido superarse con esta tercera entrega que ya está empezando a calentar motores.

A LA VENTA A MEDIADOS DE JUNIO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.







chat JUEGO-MANÍA 7611

¡ÚNETE AL MEJOR CHAT DE JUEGO!. PODRÁS RESOLVER DUDAS, COMPARTIR TRUCOS, SOLUCIONES, BUSCAR COMPAÑEROS PARA JUEGOS MULTIPLAYER...

ENVÍA **CLUBJUEGO14** AL

¡MÁS SERVICIOS!

¡BROMAS! ¿Quieres gastar una broma a tus amigos?, ¿o prefieres hacer nuevas amigas en nuestro Partyline?. Todo un mundo de posibilidades para tí en este número.

906 88 70 07

¡PERSONALIZA TU MÓVIL! Personalizar tu buzón de voz, ganar 60.000€, conocer a tus admiradores secretos... ¡Ya no tienes que elegir, todo esto y mucho más en un mismo número. ¿A qué esperas para llamar?

906 42 41 18

¿QUIÉN ES? ¿Tienes dotes de detective?. ¡Atrévete a probar!. demuestra a todos que eres el más listo resolviendo el enigma que te propondremos antes que nadie.

MIJUEGO13 — 7611

TELE-AMIGOS ¡Haz amigos con tu móvil!. Envía el código del servicio seguido de chico o chica y cinco palabras que te describan (deja un espacio entre cada palabra). ¡ya verás como encuentras tu alma gemela!. (Ej. miligue5 chica rubia guapa divertida simpatica deportista)

MILIGUE5 — 7611

PIROPOS ¿Te cortas en el momento de entrar a las chicas?. ¡Ya tiene solución!. Consigue los mejores y más originales piropos. ¡Nunca habrás ligado tanto!

PIROPOS39 — 7611

Precio del mensaje: 0,9 - 1,2 €/Men.
Precio de la llamada:0,72 - 0,99 €/Min.
Con la petición de cualquier servicio el usuario nos da
ermiso para utilizar sus datos para el envío de publicidad
elacionada con el servicio solicitado.

MUCHO MÁS EN WWW.MI-SMS.COM



Virtua Fighter 4

EL VERDADERO MAESTRO SÓLO SE ENFRENTA A OPONENTES QUE MERECEN LA PENA.

El único juego de artes marciales tan real como la vida misma.

Nadie nace sabiendo. Y menos, sin recibir algún golpe. Pero, hay una forma de aprender. Virtua Fighter 4. Las verdaderas artes marciales que practican los maestros. Con patadas, barridos, golpes magistrales, giros de caderas, saltos, y todos los movimientos reales de artes marciales. Virtua Fighter 4 de SEGA está desarrollado en exclusiva para PlayStation 2, donde la lucha sólo tiene un fin. Convertirse en un maestro de artes marciales.

Descárgate el anuncio de televisión en www.verdaderomaestro.com

PlayStation 2

EL OTRO LADO

